SAMMY成为SEGA的首席股东

UCG

游戏机实用技术

2004.1B

TV GAME SEMIMONTHLY

特别企划

游戏人之路

——北京、上海电子游戏学校走访记

攻略透解

荒野兵器Alter Code:F 剧情小说

生化危机 逃出生天 最速攻略

Kunoichi 忍 完全攻略

零 红蝶 剧情小说

前线狙击

红海 2

18局消防员

To Heart 2

超级机器人大战MX

Gamehalo

Shinobi 忍 EX关极限挑战

马里奥赛车 双重冲击

波斯王子 时之砂

特快专递

大众高尔夫 4

索尼克BATTLE

GT赛车4 序章版

J联盟 胜利11人战略版

机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯

洛克人EXE4 锦标赛 红日・蓝月

Tot.95

定价 RMB 9.8

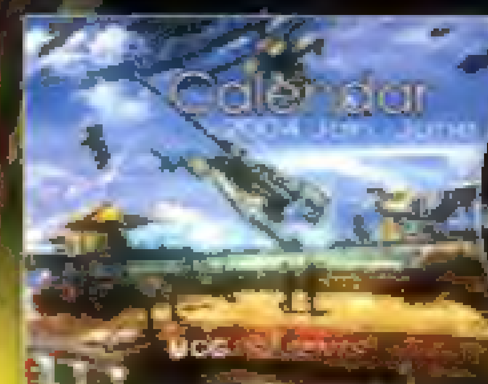
ISSN 1008-0600

02>



9 771008 060006

本期赠送 特制2004年台历 Gamehalo精彩VCD





文：SOUL



SAMMY成为SEGA的首席股东

SEGA未来的走向将因此而发生重大转折


▲SAMMY社长里见治。

本以为2003年SEGA所遭受的曲折已经够多了，想不到2003年12月8日，又有重大变故发生在SEGA身上。在当天SAMMY召开的董事会议上，SAMMY宣布已经取得CSK集团所拥有的3948万1600股SEGA股票，这些股票共占SEGA所有股份的22.4%，而SEGA本身则持有自己股份的11.4%。也就是说，SAMMY已经成为目前SEGA的首席股东，SAMMY很快凭此参与了SEGA的经营。12月10日，SEGA举行临时董事会决定，SAMMY社长里见治将从2004年起成为SEGA集团董事会的一员，并担任SEGA公司特别顾问。



▲时隔8个月，我们再次将这两个厂商的LOGO放在一起了。

SEGA今后的软件开发将会转型


▲《THE KEY OF AVALON》是目前SEGA的当红街机游戏之一。

12月10日当天，里见治接受日本财经媒体的访问，谈到了SEGA今后的走向——最令游戏玩家们害怕的事情最终还是发生了。在访问中，里见治表示，他将会建议SEGA大幅减少家用机游戏的开发，转为专注于街机游戏的运营。这是因为从这个财年来看，SEGA的街机部门取得了相当好的业绩，而家用机部门则并不成功。"如果不是退出家用机硬件的开发，情况会更糟的。"今后SEGA将会更严格地控制家用机软件的开发数量。里见治还在其他场合表示，如果SEGA方面不接受建议，那么SAMMY将会提高对SEGA股份的控制比率，直到SAMMY具有足够权力以改变这一决定为止。由此，顿时有传言认为SAMMY将会收购更多的SEGA股票，并让SEGA真正成为SAMMY的子公司。

如果SEGA果真淡出家用机游戏界，那的确将是游戏业界的一大损失，但这一切都并非绝对，只要SEGA今后在家用机平台做出好的业绩，那么SEGA重新大举进军家用机界也是有可能的，毕竟SAMMY追求的也就是利益，这是根本所在。


▲原先誓要成为全球游戏软件之王的SEGA真的要离我们而去吗？

SAMMY的Atomiswave街机基板

很显然SAMMY将会让SEGA加入之前SAMMY于日本街机展（JAMMA）上所展出的新基板Atomiswave的软件开发阵容。Atomiswave是基于SEGA以前的Dreamcast主机及NAOMI基板而开发的，采用卡带作为媒体，该基板还具有网络机能，这也是现在街机发展的新趋势。Atomiswave的优势在于基板造价极为便宜，里见治声称："即使每次游戏只收取10日元（一般日本街机游戏1次收费100日元），机主仍可以在Atomiswave上获得利润！我们还可以在第三世界国家销售这些机器。"看来Atomiswave的确具有其市场价值所在，目前Atomiswave平台向日本各大街机开发商开放，只要获得授权，其他厂商也可以在Atomiswave上开发游戏。


▲ATOMISWAVE主基板是可以分拆的，最上面那块就是游戏卡带。

2004年SEGA是否就会着手开发Atomiswave游戏目前还不得而知，但假如Atomiswave基板果真如此成本低廉，而且SAMMY有意在全球范围内普及该基板的话，那对广大玩家来说倒也并不是一件坏事，毕竟现在的一些街机基板实在太昂贵，这造成优秀作品难以普及。

充满雄心伟志的SAMMY

2003年4月2日，SEGA与SAMMY方面就曾宣布，将会在今年进行"事业总合"（也就是合并），但之后由于各方面原因，双方于5月份宣布合并取消。但双方之前就达成的一些合作计划没有停止。这次SAMMY取得了CSK手中的SEGA股份之后，将进一步促进双方在各方面事业的合作。而SEGA方面也表示，这次SAMMY取得股份，将进一步促进SEGA与SAMMY之间的合作。

现在的SAMMY集团，已不再仅仅是柏青哥（弹钢珠机及博彩机）界的NO.1那么简单，SAMMY近年来已经开始着力发展代号为NEWS（New Entertainment World of SAMMY）的娱乐事业，积极在全球范围内开发娱乐事业。SAMMY近1年来在家用游戏方面也的确下足了力气，除了拥有国际级制作阵容的《七武士20XX》（2004年1月8日发售日版）之外，《间谍小说》（2003年12月25日发售）、《零式飞行员 穹空的奇迹》及《剑风传奇》等作品也引起业界各方面的注意。在街机方面，SAMMY方面更是开发出了新的基板系统ATOMISWAVE，并不断开发街机的新作，《罪恶装备》的最新作《罪恶装备 ISUKA》也已经于2003年12月推出。


▲"《罪恶装备》系列"是这几年SAMMY进军家用游戏业及街机业的先锋军。

游戏机实用技术 TV GAME SEMIMONTHLY

总第95期 TV GAME 半月刊 2004年1月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



封面用图：荒野兵器 Alter Code:F
©Sony Computer Entertanment Inc.

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

机种缩写说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称为缩写，各缩写名词的原文如下：

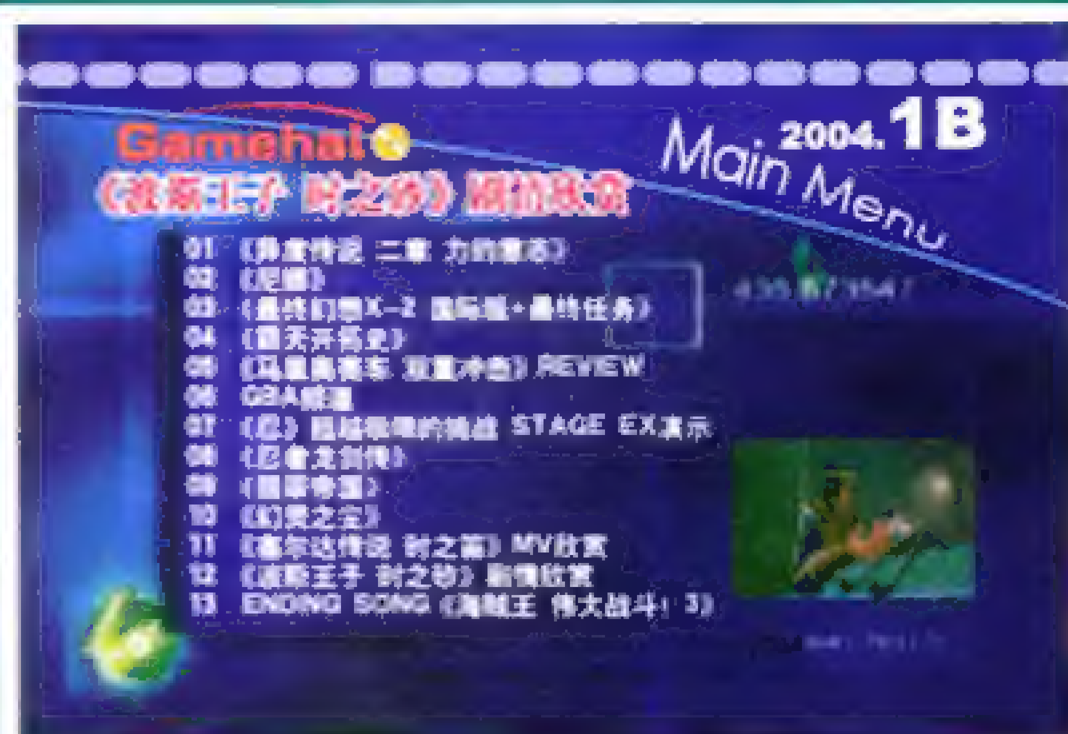
缩写	原文
ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

缩写	解释
ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明



游戏光环 Gamehal

攻略透解

推荐

游戏索引

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权）。对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇　社长/总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王文　执行主编：郑雨

责任编辑：王桦　杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐丽金　广告总监：刘方

编委：[illegible]

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668376 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告代理：北京东方天海广告有限公司
联系电话：010-84090297 020-37588660
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004 年 1 月 15 日
定价：人民币 9.80 元



GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏情报站

把握最新最权威游戏资讯！

栏目主持：SOUL

特报 索尼综合娱乐家电PSX准时发售



2003年12月13日，索尼的综合娱乐家电PSX准时发售。当天，东京许多大型的商店都比平常提前1个小时于8点30分开店，以便应付众多前来购买PSX主机的用户，不过早在8点钟左右，各商店门口就有消费者排起了队伍购买PSX，队伍的人数一般为30人。据买家表示："没有预想中的那么多人，不过之前预约的数量是很多的，因此很可能到周末就会断货了。"在型号的选择上，购买DESR-7000型（带250GB硬盘）的比购买DESR-5000的更多，看来人们还是愿意多花点钱，以获得更高的硬盘容量。

虽说PSX可以完全兼容PS2，但毕竟是不一样的架构，因此还是有少数几个无法兼容之处，索尼于12月11日公布了PSX与PS2的不兼容之处：

●PSX只有1个USB接口，一些需要用到1个以上USB接口的周边无法使用。另外以下一些PS2游戏所对应USB外设无法在PSX上使用：

○AQUASYSTEM的《玩具直升机》——USB接口专用控制器

○ASMIK ACE ENTERTAINMENT的《SIDEWINDER V》——飞行摇杆

○元气的《首都高BATTLE 0》——GT FORCE

○日本一软件《玛鲁王国的拼图》——USB鼠标

○HUDSON《ゼロヨンチャンプ シリーズドリフトチャンプ》——GT FORCE



●由于PSX的手柄接口与记忆卡接口是分离的，所以无法使用"PlayStation 2"专用多重连接器。

●由于记忆卡接口构造不同，无法使用POCKET STATION。

●一些以往老版本的PS2工具碟无法在PSX上使用，包括"UTILITY DISK"、"DVD PLAYER Ver up DISK"及"PlayStation BB Navigator DISK"。

由于PSX首发的销售情况不错，12月15日，索尼方面表示，希望在这个年末商战期中，PSX能够占据DVD录相机市场超过30%以上的份额，而到2004年末，索尼希望PSX的出货量能达到100万台。

硬件 PSP利用硬件实现了画面特效

SCE将于2004年E3展公布原型机的超级掌机PSP最近又有新情报公布。据欧洲SCE（SCEE）技术部所公布的一项资料，PSP将通过硬件来实现多项原来由只能由软件支持的3D图像特效，包括Transform and Lighting（即T&L，变形与光源处理）、Clipping（裁剪）、Skinning（贴皮）、Morphing（影像转化）、Surface Tessellation。其中关于Surface Tessellation，SCEE举了一个图像例子，大家可以从下面的这两幅图中看到这项功能的强大之处。

通过PSP强大的硬件支持，同样效果下，游戏对容量及内存的要求更低了。另外，SCE方面一再强调，PSP游戏的开发类似于传统的PS，而且SCE将为PSP游戏的开发提供大量可用的数据库，远强于当年PS2时期。

另外，作为PSP的开发工具，只要一台较高配置的PC就可以了，具体的配置要求如下：

CPU：Pentium4 3GHz或以上

内存：512MB或以上

图形卡：GeForce FX5900 Ultra 256MB或ATI Radeon 9800 Pro 128MB

操作系统：Microsoft Windows XP



Polygon model ▲原始的多边形模型，没有经过任何处理。

Tessellated model ▲经过Surface Tessellation效果处理的模型。

另据，目前有游戏开发商表示："PSP所具有的性能比我们所期待的还要好，但PSP的内存限制让我们开发游戏时非常头痛。当然我们最终可以解决问题，但如果PSP的内存能够再增加数MB的话，游戏的开发就会变得容易得多。"按SCE之前所公布的PSP性能，PSP的内存为8MB eDRAM。目前已有传闻指出，由于不少游戏开发商认为PSP的内存还是不够多，SCE方面正在考虑增加PSP的内存。现在离PSP原型机的公布还有约半年时间，PSP的性能指标还是有很多修改的可能。

特报 原SQUARE社长铃木尚辞职



2003年12月12日，原SQUARE社长、SQUARE创始人之一的铃木尚宣布辞去SQUARE ENIX董事一职，离职的理由是"由于个人原因"。

1986年铃木尚还在大学时期就参与了原SQUARE的创立，1988年从庆应义塾大学经济学部退学。2000年开始担任原SQUARE社长，同时推进电影及在线游戏事业，并对2001年电影《最终幻想 灵魂深处》所造成的139亿日元巨额损失负有责任，铃木尚也因此于2001年12月退任会长。原SQUARE与原ENIX合并后他担任SQUARE ENIX董事之一。铃木尚还于1996年创立了"DIGICUBE"销售公司，2003年11月"DIGICUBE"宣告破产。

软件 猴年一起去玩《捉猴》吧

2004年是农历猴年，这一年玩家将可以体验全新的"捉猴游戏"。刚刚结束的中国大陆版PS2发表会上，大家一定还对首发的中文游戏《捉猴啦2》印象深刻吧？12月16日，SCE又于日本公布，将于2004年推出"《捉猴》系列"的最新作——《比波猴 奥林匹亚》（ピポサルオリンピア ～激斗！ガチャメカアスリート）。



本作的画面将采用卡通渲染技术，游戏的画面更为清新，比波猴也将更为可爱。本作的发售时间目前暂时定为2004年，相信在游戏正式发售之前玩家还要经过一段时间的等待，在这之前，还没尝试过"《捉猴》系列"的玩家可不要错过了中国大陆版PS2主机的首发游戏《捉猴啦2》，全中文的界面一定能让你得到非同一般的投入度。

软件 RED与HUDSON合力之作 RPG《天外魔境III》最新画面公布

RED与HUDSON合作的RPG大作《天外魔境III Namida》终于于2003年12月12日再次公布了最新的游戏画面，这次人们可以清楚地看到各游戏角色在真正的游戏画面中的造型了。

从目前公布的这几幅游戏画面可以看出，本作应该也使用了当前业界最新的卡通渲染技术。不愧是广井王子担任监督，本作的画面明显洋溢着一股独特的韵味，与游戏的世界观及原画设定也很融洽。不过这次除了游戏画面之外，并没有其他的新情报公开 。目前本作发售时间已经由原来的“未定”改为“2004年”，但愿2004年能够顺利发售。本作对应的平台为PS2及NGC。


▲本作主人公Namida（泪）。


▲本作女主角一与。


▲本作重要的配角——剑豪康兵卫。

硬件 全新掌上游戏机仍层出不穷 掌机市场进入百家争鸣期

从2002年起，掌上游戏机市场便不再是任天堂的GBA唱独角戏了，到2003年，不但诺基亚的N-GAGE正式发售，更有数款掌上游戏机推出，让人感觉掌上游戏市场的繁荣，以下便是两款2003年公布的掌上游戏机。

2003年11月，英国Tiger Telematics也宣布加入便携娱乐战场，其产品名为“Gametrac”。“Gametrac”其实算是一台大幅强化了游戏功能的掌上电脑（也可以说是PDA），“Gametrac”的定位就是娱乐性便携机器，从这一点上说，“Gametrac”与PSP是相同的，但单从功能的多样性来说，“Gametrac”所能实现的功能要比PSP丰富。



除了游戏以外，“Gametrac”还具有的功能及性能如下：



- 基于Windows CE.NET 操作系统
- 2.8 英寸TFT彩色液晶屏
- CPU为ARM9 400Mhz，内存为64MB
- 具有8方向的控制键、4个动作键、L及R键
- 对应GPRS及蓝牙2，可以实现无线多人游戏
- 支持传统的GSM通信系统，通用于全球
- 拥有目前的便携装置中最先进的电影播放能力，通过内置的Windows媒体播放器9，可以播放MPEG4格式的电影以及MP3格式的音乐
- 支持短信（SMS）及彩信（MMS）收发
- 内置高像素数码相机
- 内置GPS（全球定位系统），并可以将GPS与游戏相结合
- 支持使用MMC卡及SD卡两种外部存储器

其实早在2003年6月，来自荷兰的ATELAB公司就宣布将推出一款以便携游戏机器（Mobile Gaming Machine）为类型名的游戏手机，名为Chameleon Mobile Gaming Machine（变色龙便携游戏机器）。该游戏手机的整体造型与一般的手机相似，但特别之处在于显示屏上方还设置了一个专用于玩游戏的方向键。“变色龙”可以对应无线游戏、JAVA游戏及Chameleon的专用游戏；在手机的功能方面，“变色龙”可以加装无线上网功能、数码相机等。“变色龙”有两种使用模式，直立时就是手机模式，横放时就是游戏模式，数字键2及5就是两个主要的动作键，值得注意的是横放时“变色龙”的侧身还设有两个按键，其设置类似于一般游戏手柄的“L”、“R”键。最后“变色龙”的外壳颜色是可以更换的，这也符合“变色龙”这个名字。

除了以上两款掌上游戏机外，我刊之前还报道过英国TTPCom公司的游





戏手机“B’ngo”以及美国TAPWAVE公司的游戏PDA zodiac。综合起来，除了GBA及PSP以外，其他欧美厂商的掌上游戏机一般都会从手机及PDA下手，然后再以此为基础强化游戏功能。而目前最受期待也最具悬念的，当然还是2004年5月才会公开原型机的PSP。

软件 日本PC名作A·RPG将移植 《伊苏VI》将于明年登陆家用机



12月8日，KONAMI宣布，旗下的海外子公司Konami Digtal Entertainment将会把《伊苏VI》（A·RPG）移植到家用机平台。

“《伊苏》系列”是日本著名的PC游戏商FALCOM的代表作，该系列目前的累计总销量已经达到了270万套，可以说是日本PC游戏界中最畅销的作品。其最新作《伊苏VI》于2003年9月27日发售了PC版，由于这一作与该系列的前一作相隔了整整8年，而且这也是系列以来第一次3D化，因此本作相当引人注目。

这次KONAMI取得《伊苏VI》的家用机版发售权，目的是为了强化KONAMI的RPG阵容。家用机版的《伊苏VI》将会利用KONAMI的技术力在图像及音响方面作进一步的提升，此外也将追加新的地图及道具等，发售日定于2004年的圣诞商战期。


▲作为一款A·RPG，《伊苏VI》其实相当适合移植到家用机。（图为PC版游戏画面）

软件

硅骑士Denis访谈 《潜龙谍影 孪蛇》最新情报公布

由于各种原因，《潜龙谍影 孪蛇》的发售时间已经由原来的2003年末延期到2004年了。（据悉，日版发售日定为2004年3月11日。）至于这次延期的原因及有关于本作的其他最新情报，2003年12月12日负责《潜龙谍影 孪蛇》开发的硅骑士（Silicon Knights）公司的总裁Denis Dyack接受美国媒体的采访作出了回答。

——为什么《潜龙谍影 孪蛇》（以下简称《孪蛇》）会延期到明年？新的发售日是？

Denis Dyack（以下称Denis）：延期的原因就是为了把游戏的质量提升到最高。任天堂及硅骑士本身都对本作有着非常高的期待，我们也知道《MGS》FANS对本作有非常高的期待，我们不能辜负他们的期待。新的发售时间定于2004年3月。

——游戏的开发进度如何？

Denis：游戏的开发状况非常好，我们已经处于游戏开发最后的微调整阶段，很快我们就只剩下修改一些BUG了。如果一切顺利的话，我相信它一定会超出你的期待。我现在只能说《孪蛇》已经超出了我个人的期待。





——之前游戏展出时曾有一些关于帧数的问题，现在到底怎么样了？

Denis：上次公开展出的演示版中存在的帧数问题已经完美地解决了，现在游戏可以保证是每秒60帧的流畅度；目前虽然还是会有一些场景达不到60帧，但在游戏发售之前我们可以把剩下的这几个场景搞定。

——原来PS版的《MGS》会随游戏附送吗？

Denis：很遗憾，不会的。

——游戏盘中会带有制作花絮吗？或是会另外附送一张类似内容的DVD？

Denis：在你完成1次游戏之后，肯定是会有隐藏要素出现的，没隐藏要素就不是《MGS》了。不过并没有制作花絮。

——游戏对应逐行扫描，16：9宽屏显示及Dolby Pro Logic II音响系统吗？

Denis：对应逐行扫描，对应Dolby Pro Logic II，但不对应16：9宽屏显示。

——在NGC上制作一款《MGS》最困难的地方在哪里？

Denis：就是试图满足玩家们的期待。首先是《MGS》FANS对"《MGS》系列"的期待很高，其次是任天堂FANS对任天堂也有很高的期待，这两点加在一起可想而知我们的压力有多大。

——今后还会有其他《MGS》游戏出现在任天堂的家用机上吗？

Denis：我希望会有。我个人非常愿意看到小岛秀夫和宫本茂能在以后再次合作，这不管是对游戏玩家，还是对游戏界都是非常好的事情。

短 信 息

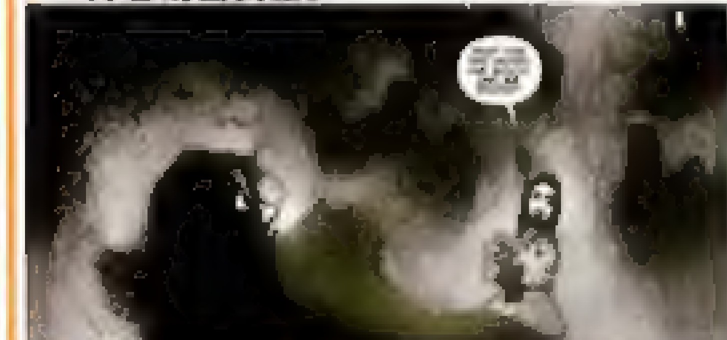
■《天诛叁 回归之章》（Xbox）确定将于2004年3月在美国发售。本作除了拥有PS2版原作全部内容之外，还将：1.对应Xbox在线，可以通过网络进行双人游戏；2.增加两大舞台；3.敌人的AI更高；4.游戏画面和角色动作都比PS2版更好。

■据美国一家调查机构的调查表明，80%以上的美国人对游戏评级组织ESRB的评级结果



感到满意，并且信赖ESRB的评级，其中77%的受调查者表示ESRB的评级基本正确，而约7%的受调查者表示ESRB的评级过于严格。ESRB对游戏的评级主要分为3种，即E级（全年龄）、T级（13岁以上）以及M级（17岁以上）。

■12月8日，KONAMI与美国的IDW PUBLISHING公司联合公布，将从2004年2月开始在美国发售《寂静岭》的漫画，第一卷的名称为《Silent Hill：Dying Inside #1》。恐怖游戏"《寂静岭》系列"目前在全球已经达到了累计400万套的出货量。



■12月10日，任天堂公布GBA在欧洲的出货量已经突破了1000万台，其中GBA SP约为300万台。

■最近维万迪环球游戏公司（Vivendi Universal Games）又公布了旗下几款大作的累计销量。这些数据的截止日期是2003年7月："《古惑狼》系列"为3000万套；"《暗黑破坏神》系列"为1300万套；"《小龙斯派罗》系列"为1200万套；"《星际争霸》系列"为900万套。

■根据日本CESA组织最近的一项调查表明，日本游戏玩家平均每年购买游戏的数量已经连续2年减少了，前年为平均9.4套，之后由去年的平均8.7套减少为今年（2003年）的平均7.1套。另一方面，日本玩家中古游戏（即二手游戏）的购入率由去年的27.7%上升到今年的32.4%，也就是说，日本玩家每买入3个游戏，就有其中一个是二手的。

■12月11日，随着《真实犯罪：洛城街头》的成功，ACTIVISION公司宣布将会推出"《真实犯罪》系列"的续作，续作的舞台将从原来的洛杉矶转移到其他城市。

■任天堂于日前公布，"《星之卡比》系列"的最新作《星之卡比 镜之大迷宫》将于2004年3月发售。本作除了会引入新的游戏系统以外，卡比在本作中还获得了新的变身——"天使"。本作是《星之卡比》之父樱井政博离开任天堂之后该系列的最新作，新作的风格是否会因此而产生改变这一点令人关注。

■"《口袋妖怪》系列"的原始作品《红·绿》将于2004年春在GBA上推出加强版《火红·叶绿》，游戏将同捆无线通信器，售价仍为4800日元。通过无线通信器，玩家与玩家之间的通信将更为方便，同时游戏还将增加新的玩法。





■12月9日，美国著名的"好莱坞蜡像馆"与美国任天堂联合公布，将在馆中增加马里奥的蜡像。"好莱坞蜡像馆"只放置世界著名人士的蜡像，目前包括电影明星及运动明星在内共有180尊蜡像，马里奥则是第一个进入该蜡像馆的游戏角色。

■KONAMI公司已经开发多时的游戏《COOL GIRL》目前已经确定将于2004年2月19日发售日版。

■SEGA于日前公布，近期有6款PC游戏发售：《THE TYPING OF THE DEAD 2004》（已发售）、《索尼克大冒险DX》（2003年12月18日发售，移植自NGC版）、《GHOST MASTER 日语版》（2004年1月29日发售）、《无冬之夜：黑域部落》（2003年冬发售）、《疯狂出租车3 至尊压路机》（2003年冬发售，移植自Xbox版）以及《永恒的阿卡迪亚》（2003年冬发售，移植自DC版）。这6款作品中有3款为移植作品，其中《永恒的阿卡迪亚》移植自DC版，而不是之前NGC上的《永恒的阿卡迪亚 传说之章》。



■以开发"《横行霸道》系列"（GTA）闻名的Rockstar Games的新作《猎人》（MANHUNT）最近逐步在全球上市，但在新西兰（New Zealand），《猎人》遭到了全面禁卖，有关方面表示该游戏对公众有害。新西兰的邻国澳大利亚也曾于2001年禁卖《GTA III》。

■索尼与东芝合作生产的CELL芯片目前计划将于2004年3月推出样品，并于2005年夏季开始大批量生产。作为未来PS3将采用的芯片，CELL是应用65纳米技术生产的，而目前业界流行的芯片技术才刚刚从130纳米技术过渡到95纳米技术，因此CELL具有极大的优势。而索尼目前为了生产65纳米芯片所建立的工厂将耗资60亿美元。

■SEGA日前宣布将于2004年3月26日关闭NGC版《梦幻之星在线 1章&2章》1.0版的对应服务器。该版本发售于2002年9月，但很快发现该版本有可以任意复制道具等问题，为此SEGA方面已于2002年11月起免费为1.0版的玩家更换已经去除了问题的1.1版，目前要关闭的正是之前有问题的1.0版的对应服务器。

■2004年又将有一部新的《口袋妖怪》动画电影上映，新电影名为《裂空之访问者》，日本方面确定将于2004年7月17日公映，以下是这部电影的两幅海报。



■据传闻，开发"《光环》系列"的BUNGIE公司目前除了紧锣密鼓地开发《光环2》之外，还在开发一款名为《SHADOWRUN》的桌面RPG游戏。

■美国的《时代周刊》在最近的一期杂志中评出了2003年"世界上最有影响力的20个人"，索尼副社长久多良木健是其中的3名日本人之一。

■未确定消息，Xbox的扛鼎大作《光环2》的发售日将定于4月4日，届时《光环2》将会在全球各地同步上市。

■SCE的《虹吸战士：最后关头》（Syphon Filter：The Omega Strain）目前宣布延期，新的发售日定为2004年4月3日。

■2003年12月5日，SCEE宣布，原市场及营销部的David Reeves将担任SCEE的总裁及COO（首席运营官），而原SCEE总裁Chris Deering则转任欧洲索尼的总裁。

■任天堂之前曾公布将于2004年推出"异质的新产品"，目前该新产品预定将于2004年5月的美国E3展公开，并于2004年内发售。以下是该产品的假想图。（兼容GBA的掌机版NGC？）



首届ChinaJoy中国国际电玩展，即将于2004年1月16日至18日在中国首都北京隆重举行，展会地点定在北京展览馆。作为中国游戏市场首次举办的真正意义上的游戏展，它不仅得到了各级政府相关部门的支持，而且吸引了众多国外游戏产业机构的关注和支持，其中包括国际游戏开发商协会(IGDA)、欧洲电子娱乐展(ECTS)、日本计算机娱乐供应商协会(CESA)、韩国游戏产业开发院(KGDI)和韩国游戏机制造商协会(KAMMA)。这些组织旗下的美国E3展、东京电玩展、欧洲ECTS和韩国的KAMAX电玩展都是广大游戏爱好者耳熟能详、知其名而未能一睹其貌的国际著名游戏展览会。而这次即将在国内举行的ChinaJoy中国国际电玩展是继美国E3展、日本东京电玩展、欧洲ECTS展之后的又一同类型的国际性、专业性、权威性的游戏大展。

中国游戏业的盛会
——ChinaJoy中国国际电玩展

本届展览会意在逐步加强中国国内电子娱乐产品行业管理，积极规范电子和网络出版物市场和严厉打击盗版及非法复制行为。进一步支持、鼓励正当经营和正版电子娱乐产品的生产、销售。为推动中国电子娱乐产品市场的健康、有序发展提供一个宣传平台。在促进中外优秀电子娱乐产品贸易、学术交流的同时，此次展览会的组委会希望通过此次活动来协助国家政府部门共同引导青少年健康使用电子和网络游戏出版产品，鼓励国民参与抵制盗版电子出版物，使国内企业制作的具有中国特色的优秀电子娱乐产品在全国乃至国际范围内得以推广，在国际上树立中国电子出版物知识产权保护的新形象，让国际游戏产业了解中国，让中国的游戏爱好者接触到更多、更新、更能适合中国文化的优秀作品。

届时将有来自欧洲、美洲、日本、韩国、东南亚各国、中国（包括台湾、香港）等国家和地区近100家从事游戏娱乐业的厂家汇聚在北京。目前展览面积达到15000平米，参展公司96家，其中包括索尼公司、法国育碧软件、芬兰诺基亚公司、韩国游戏产业开发院、香港贸易发展局、上海盛大、新浪乐谷、游戏橘子、华义软件、上海光通娱乐、清华同方、武汉奥美、网易、搜狐和第九城市等国内外知名企业。展会期间还将举办中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛、亚洲电子娱乐技术讲座、中国电子运动会、ChinaJoy游戏角色扮演嘉年华等诸多大型活动。首届ChinaJoy中国国际电玩展将展示国际最前沿的数码互动娱乐产品和技术，同时，全球游戏产业界的专业人士也将针对中国游戏市场的现状及未来发展趋势各抒己见。

届时，不仅国内众多软件开发公司的知名人士会在展会上作现场演讲，国外一些知名游戏公司的高层人士也将发表现场演说，其中包括索尼计算机娱乐公司首席运营执行官佐藤明先生，日本ENTERBRAIN公司社长浜村弘一先生（原日刊《FAMI通》主编），日本计算机娱乐供应商协会执行总裁猿川昭义先生（NAMCO公司副总裁）、日本SQUARE ENIX公司海外部经理小林大介先生以及日本光荣公司社长小松清志先生，芬兰诺基亚无线通讯亚洲总经理Peter Ollikainen先生等。

部分演讲人简介



"金山公司"技术总监 赵青先生

《剑侠情缘2》主程序及项目负责人。
《天王》主程序及项目负责人。
《天王》项目的整体架构设计，三维图像引擎的优化。
《剑侠情缘网络版》项目负责人。
国家高技术研究发展计划(863计划)网络游戏通用引擎研究及示范产品开发项目组副组长。
《剑侠情缘网络版2》主程序及项目负责人。

演讲题目：使用Lithtech的经验分享



"金山软件"数字娱乐事业部副总经理 罗晓音先生

音乐制作人、首席音乐设计师，中国录音师协会会员，中国音协数字化音乐教育协会会员。
2000年为武侠A·RPG《剑侠情缘2》制作音乐音效，并为主题歌《纵横江湖》和插曲《天仙子》谱曲。
2001年为武侠A·RPG《剑侠情缘外传 月影传说》制作音乐音效，并为主题歌《爱的废墟》谱曲。
2002年为3D A·RPG《天王》制作音乐音效。
2003年为MMO A·RPG《剑侠情缘网络版》制作音乐音效，并为主题歌《这一生只为您》、《剑侠情》、《大英雄》谱曲。

演讲题目：音乐在国产游戏中的应用及探讨。

"育碧公司"亚洲区总经理 Sam Stewart先生

从事娱乐软件行业已达15年，业务涉及亚太地区的分销、出版、顾问和新闻工作。负责Ubisoft公司在亚洲地区的运营。

演讲题目：一个西方的游戏出版商在中国的成功运作





"目标在线"总经理 张淳先生

1992年开始职业游戏制作，是中国大陆地区最早的游戏程序员，中国大陆地区最成功的游戏开发企业"目标软件"的主要创办人。主持开发了《傲世三国》，成为第一款进入全球市场的国产游戏软件，先后主持开发的代表作有"《运动弹珠台》系列"、《铁甲风暴》、"《傲世三国》系列"等产品。目前任目标软件总经理、产品总监。

演讲题目：中国大陆本土游戏开发的技术和挑战



"NAMCO公司"《山脊赛车 进化版》主创人员 中村薰先生

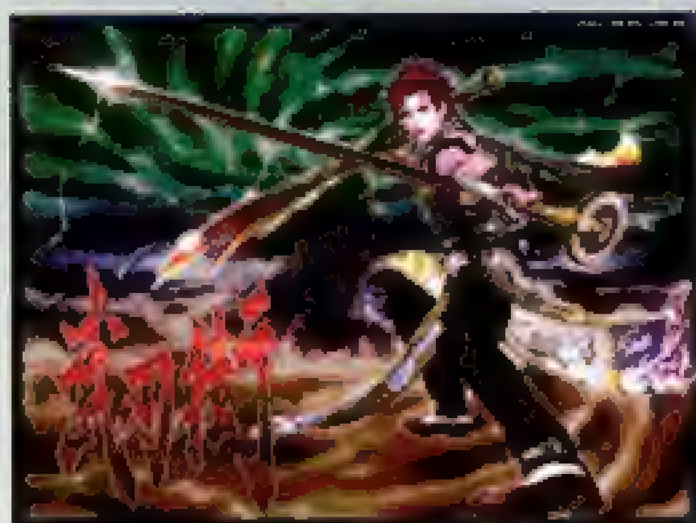
曾开发游戏：《FINAL LAP 2》、《FINAL LAP 3》、《FINAL LAP R》、《Suzuka 8hours》、《Suzuka 8hours2》、《Cyber cycles》、《MOTO CROSS GO!》、《500GP》、《Moto GP》、《Moto GP 2》、《Moto GP 3》、《R: Racing Evolution》
现兼任东北艺术工科大学教授。

演讲题目：游戏技术的演变

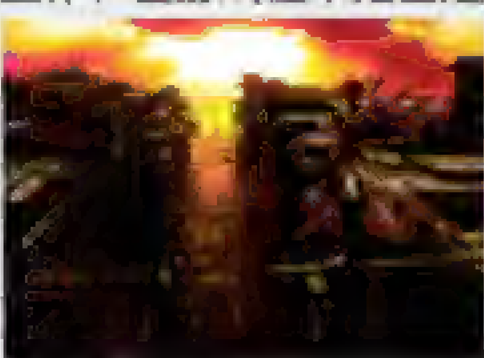
新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

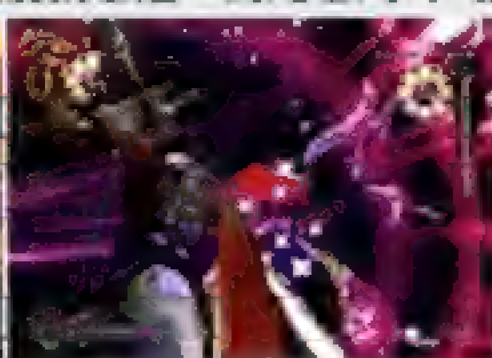
武刃街

武刃街	TAITO	ACT
PS2 武刃街 BUJINGAI	预定 2003 年 12 月 25 日	日版
1 人	记忆容量未定	6800 日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：12 岁以上



TAITO公司首次与RED共同打造的重量级3D武侠ACT游戏《武刃街》即将与大家见面。经过我刊3次的介绍和试玩版的影像解说，相信玩家们都应该对这款充满亚洲色彩的动作游戏已经有一定的了解了吧！本作除了色彩奇幻、动作生动外，最大的卖点莫过于日本的红星——Gackt的制作参与了。除了主人公刘王羽的造型外，Gackt还参与了声优、宣传等大量工作，让游戏在未推出之前就已经"街知巷闻"。看来近年一直沉寂于家用机事业的TAITO这次应该会给大家一个满意的答复吧！





钢之炼金术师 无法飞翔的天使

钢之炼金术师 无法飞翔的天使	SQUARE ENIX	A·RPG
PS2 钢之炼金术师 翔べない天使	预定 2003 年 12 月 25 日	日版
1 人	记忆容量未定	6800 日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄



最近在动漫界越来越"热"的话题看来就是由SQUARE ENIX全力赞助的《钢之炼金术师》了。自该作公布以来一直引起ACG迷们的高度重视，至于玩家究竟是冲着动画版的原作还是冲着SQUARE ENIX的名号而期待这款即将发售的新作《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》呢？这就不得而知了。但可以告诉大家的是，这款游戏并不是"纯FANS"的作品，而是一款注重动作和技能变化的A·RPG游戏。游戏的故事完全是原创的，除主人公艾德华和弟弟艾尔外，只会出现几位原作中的角色，因此就算没有看过原作的玩家也不必太担心在游戏拿到手之前没有"做足功课"。





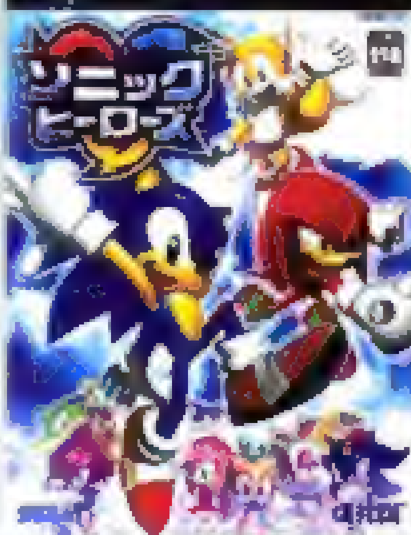
PLAYSTATION2

年份	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
2003	12 月 25 日	第一神拳 2 胜利之路	はじめの一歩 2 VICTORIOUS ROAD	FTG	ESP	6800 日元
	12 月 25 日	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	FTG	SNK PLAYMORE	6800 日元
	12 月 25 日	间谍小说	SPY FICTION	SAMMY	AVG	6800 日元
	12 月 25 日	钢之炼金术师 无法飞翔的天使	钢之炼金术师 翔べない天使	ACT	SQUARE ENIX	6800 日元
	12 月 25 日	武刃街	武刃街 BUJINGAI	ACT	TAITO	6800 日元
	12 月 30 日	索尼克英雄	ソニック ヒーローズ	ACT	SEGA	6980 日元
2004	1 月 8 日	七武士 20XX	SEVEN SAMURAI 20XX	ACT	SAMMY	6800 日元
	1 月 8 日	重装射击	(《化解危机 3》繁体中文版)	SHT	NAMCO	价格未定
	1 月 13 日	辐射：钢铁兄弟会	Fallout: Brotherhood of Steel	RPG	INTERPLAY	49.99 美元
	1 月 15 日	A.Z.O.E 特别制作版	アヌビス・オブ・ジ・エンダーズ スペシャルエディション	ACT	KONAMI	3300 日元
	1 月 15 日	A.Z.O.E 特别制作版限定版	アヌビス・オブ・ジ・エンダーズ スペシャルエディション限定版	ACT	KONAMI	3500 日元
	1 月 15 日	高速杀阵	(《Kunoichi 忍》繁体中文版)	ACT	SEGA/WOW	价格未定
	1 月 20 日	博德之门 暗黑联盟 II	Baldur's Gate: Dark Alliance II	A·RPG	BLACKISLE	49.99 美元
	1 月 22 日	星之海洋 3 导演剪辑版	スターオーシャン 3 Till the End od Time ディレクターズカット	RPG	SQUARE ENIX	6800 日元
	1 月 22 日	恐怖异界	(《尸人》繁体中文版)	AVG	SCE	价格未定
	1 月 22 日	风云 新撰组	风云 新撰组	ACT	元气	6800 日元
	1 月 22 日	灵武战记	ファントム・ブレイブ	A·RPG	日本一 SOFTWARE	5800 日元
	1 月 29 日	真·女神转生 III 夜想曲 狂热版	真·女神转生 III ノクターン マニアクス	RPG	ATLUS	5800 日元
	1 月 29 日	式神之城 II	式神の城 II	STG	TAITO	5800 日元
	1 月 29 日	空中力量Δ 蓝翼骑士	AIRFORCE Δ BLUEWING KNIGHT	AVG	KONAMI	6800 日元
	1 月预定	荣誉勋章：突袭珍珠港	(《荣誉勋章：日出》繁体中文版)	FPS	EA	价格未定
	1 月预定	模拟市民：纯属意外	(《模拟人生：纯属意外》繁体中文版)	SLG	EA	价格未定
	2 月 5 日	龙珠 Z2	ドラゴンボール Z2	FTG	BANDAI	6800 日元
	2 月 10 日	007：所有或一无所有	James Bond 007: Everything or Nothing	AVG	EA	49.99 美元
	2 月 11 日	战国无双	战国无双	ACT	KOEI	6800 日元
	2 月 11 日	战国无双限定版	战国无双 TREASURE BOX	ACT	KOEI	12800 日元
	2 月 19 日	COOL GIRL	COOL GIRL	ACT	KONAMI	6800 日元
	2 月 19 日	影之心 II	シャドウハーツ II	RPG	ARUZE	6800 日元
	2 月 19 日	POP'N MUSIC9	ポップンミュージック 9	MUZ	KONAMI	6800 日元
	2 月 19 日	最终幻想 X-2 国际版＋最终任务	ファイナルファンタジー X-2 インターナショナル＋ラストミッション	RPG	SQUARE ENIX	6800 日元
	2 月 26 日	鬼武者 3	鬼武者 3	ACT	CAPCOM	6980 日元
	2 月 26 日	莱姆色战奇谭☆纯	らいむいろ战奇谭☆纯	恋爱 SLG	角川书店	6800 日元
	3 月预定	超级机器人大战 MX	スーパーロボット大战 MX	S·RPG	BANPRESTO	价格未定
	3 月预定	樱大战物语 神秘的巴黎	サクラ大战物语 ミステリアス巴里	AVG	SEGA	6980 日元
	3 月预定	ASTRO BOY 铁臂阿童木	ASTRO BOY 铁腕アトム	ACT	SEGA	6980 日元
	3 月预定	波波罗古罗伊斯 月之叛章的冒险	ポポロクロイス 月の掟の冒险	RPG	SCEI	5800 日元

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

索尼克英雄

Multi	SEGA/SONICTEAM	ACT
ソニック ヒーローズ	预定2003年12月30日	日版
1人	记忆容量未定	6980日元
对应PS2、Xbox、NGC	推荐玩家年龄：全年龄	



续12月4日于GBA上推出的全新格斗风格《索尼克BATTLE》后，这位全世界速度最快的刺猬——索尼克又一口气跑上了3个主流家用机上，看来这位"SEGA英雄"果然成为一种"品牌效应"。本作主要强调了3人组队的交换合作性，同时也兼顾了传统"《索尼克》系列"的速度感。只要玩家熟悉了各个角色的特长后，就可以在最短时间内通过切换角色、解开谜题来完成关卡。游戏的画面虽然比起《索尼克大冒险2》没有多大的进步，但在大家想想，如果在高速的赛车比赛中，选手们还会有心情去欣赏外面的风景吗？现在希望经过延期后的本作能给玩家们带来更大的速度体现吧！

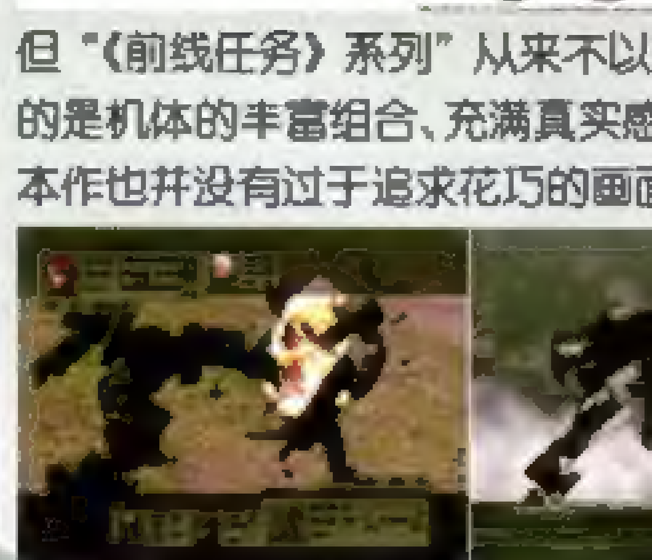


前线任务4

PS2	SQUARE ENIX	S·RPG
FRONT MISSION4	预定2003年12月18日	日版
1人	记忆容量未定	6800日元
对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	



这个月一共有两款SQUARE ENIX的作品推出，而且时间才相隔一个星期，真是让玩家们大为兴奋。《前线任务》这个名字相信玩家已经再熟悉不过了吧！时隔数年后新作总算出现在大家的眼前了。虽然原SQUARE很舍得花钱去制作每个游戏的视觉效果，但"《前线任务》系列"从来不以精美的画面来提高自身的价值。它依靠的是机体的丰富组合、充满真实感的战场和战术的运用，因此作为新作的本作也并没有过于追求花巧的画面。但可以看得出本作在人设和机体设计方面也下了不少功夫。那么究竟新作会带给大家什么样的惊喜呢？请大家密切留意我们下一期的"攻略透解"吧！



粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2003年12月21日～2004年3月
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

年份	发售日	中文名	原名	类型	厂商	售价
2003	1月21日	极品飞车 地下竞赛	Need for Speed Underground	RAC	EA	29.99美元
	今冬预定	马里奥高尔夫 GBA之旅	マリオゴルフGBAツアー	SPG	NINTENDO	价格未定
	今冬预定	银河战士 零点任务	メトロイド ゼロミッション	ACT	NINTENDO	价格未定
2004	**1月23日**	**逆转裁判3**	**逆转裁判3**	**AVG**	**CAPCOM**	**4800日元**
	3月预定	BOBOBOOBO・BOOBOBO 9极战士恶搞融合	ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士ギャグ融合	RPG	BANDAI	价格未定
	3月预定	海贼王 棒球进行曲	ONE PIECE GoingBaseBall	SPG	BANDAI	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

年份	发售日	中文名	原名	类型	厂商	售价
2003	**12月30日**	**索尼克英雄**	**ソニックヒーローズ**	**ACT**	**SEGA**	**6980日元**
2004	2月10日	007：所有或一无所有	James Bond 007: Everything or Nothing	AVG	EA	49.99美元
	2月预定	**塞尔达传说 四支剑＋**	**ゼルダの伝説 四つの剣＋**	**A・RPG**	**NINTENDO**	**价格未定**
	3月11日	**潜龙谍影 孪蛇**	**METALGEAR THE TWIN SNAKES**	**AVG**	**KONAMI**	**价格未定**

Xbox

年份	发售日	中文名	原名	类型	厂商	售价
2003	**12月25日**	**御伽 百鬼讨伐绘卷**	**O・TO・GI 百鬼讨伐绘卷**	**ACT**	**FROM SOFTWARE**	**6800日元**
	12月25日	世嘉GT ONLINE	SEGA GT ONLINE	RAC	SEGA	6980日元
	12月30日	**索尼克英雄**	**ソニックヒーローズ**	**ACT**	**SEGA**	**6980日元**
2004	1月13日	辐射：钢铁兄弟会	Fallout: Brotherhood of Steel	RPG	INTERPLAY	49.99美元
	1月20日	博德之门 暗黑联盟II	Baldur's Gate: Dark Alliance II	A・RPG	BLACKISLE	49.99美元
	1月29日	AUTOMODELLISTA US-TUNED	AUTOMODELLISTA US-TUNED	RAC	CAPCOM	4800日元
	1月29日	崩溃	BREAKDOWN	ACT	NAMCO	6800日元
	1月预定	模拟市民：纯属意外	（《模拟人生：纯属意外》繁体中文版）	SLG	EA	价格未定
	2月10日	007：所有或一无所有	James Bond 007: Everything or Nothing	AVG	EA	49.99美元
	2月26日	天空2	Tenku2	SPG	Microsoft	6800日元
	2月26日	**铁骑大战**	**铁骑大战**	**STG**	**CAPCOM**	**7800日元**
	2月26日	铁骑大战（专用控制器同捆版）	铁骑大战（专用コントローラー同捆版）	STG	CAPCOM	19800日元
	2月26日	**忍者龙剑传**	**NINJA GAIDEN**	**ACT**	**TECMO**	**7800日元**
	2月预定	浪子行动	ローグオプス	ACT	KEMCO	6800日元

文：沙罗



ToHeart2 トゥハート

前线狙击

PS2	To Heart2	AQUAPLUS	AVG
	To Heart2	预定 2004 年春	日版
			推荐玩家年龄：未定

《To Heart》是一款曾经在PC游戏界创下了新的恋爱游戏销量记录的名作。其后推出的PS版游戏和TV版动画，也因为高完成度的故事情节及个性丰富的角色得到了众多玩家的青睐。而现在，这款美少女游戏名作的续篇终于决定在PS2平台上发售了！

《To Heart》简介

主人公是高中1年级学生。玩家将会扮演这位主人公，在3月3日到5月2日这2个月的日子里体验普通的高中生活。在假日或放学后的休息时间里，主人公会与8位性格各异的女主角相识并展开交往，尝试高中学生的恋爱人生。而本作的发生地与前作是同一所高中，时间在前作的2年以后。这么说的话，在本作里会不会遇到一些前作中出现的角色呢？值得期待！



▲即便不知道《To Heart》的人，相信也会有不少都知道这位名叫玛露齐的女佣机器人，她在前作中可是“捕取”了相当高的人气哦。

全新角色

首先我们能看到的，便是图片上这些从来没有见过的全新角色。到目前为止官方一共公布了8位全新的女性角色。虽然不知道在游戏中会不会遇到前作的角色，但是主人公能够与这些新的女主角们一起展开新的高中恋爱剧，已经是非常幸福的事情了。



画面小说

除了登场的角色和与故事的发展舞台外，系统部分可能也是大家关心的要点之一吧。不过喜欢前作的玩家大可放心，本作和前作一样是以文字小说型的叙述方式来发展故事的。到了故事的某些要点和分支点，便会自动出现分支选项以供玩家选择。



▲在漂亮的画面背景上加上小说记述式的方式，或许会令玩家玩起来更加投入吧。

服装

熟悉前作的人在看到新角色时，可能会立刻注意到她们的校服与前作是完全相同的吧；另外，从图中背景里描绘的樱树和学校的正门等场景中我们都可以看出，本作的舞台与前作是完全相同的。

每次见到主人公都会露出亲切的微笑，给人一种恬静乖巧的感觉。她对主人公似乎是以爱称称呼的。这说明他俩的关系非同寻常。难道说她便是本作的头号女主角兼主角恋人？





柚原好 —— Konnomi Yuzuhara

竹森花梨 Karin Sasamori

与主人公在不经意间撞在一起并互相认识，这才是恋爱故事的王道！说不定她是个粗枝大叶的女孩呢。从表情来看，想必平日总是活泼开朗的样子。多半是主人公的“下级生”（年级比主人公低的学生）吧。

Sango Himeyuri 姬百合珊瑚 ——

她们是一对双胞胎姐妹。长得还真是一模一样，只不过，琉璃眨着眼的模样，总是能让人联想起调皮的丫头形象；至于珊瑚则跟后面提到的小牧爱佳一个表情，又可怜又可爱。但是——两人到底谁是妹妹谁是姐姐，光看模样根本看不出来啊！



姬百合琉璃 Ruri Himeyuri

◀枕着法语书睡觉的这位，看样子大概是珊瑚吧？睡得这么熟是因为太累了，还是因为有打瞌睡的习惯呢？

让灿烂的樱花再次盛开在那片蓝天下吧！

开发者访谈节选



——续作的情报终于公开了！

是啊。而且这一次是我们公司的东京和大阪两个开发小组共同制作的。这还是史上第一次呢。

——记得以前公布游戏标题时，并没有加上"2"这一字样，那么决定制作成续篇的契机是？

当初确实没有打算制作成2代。我们AQUA PLUS公司虽然分别在东京和大阪设有软件开发组，但还从来没有在一起开发过什么东西。所以我们一致认为应该将两边的力量集中起来，尽全力开发出一款优质的软件。而符合我们标准的作品，就只有《To Heart》了。在经过了制作组员详细的探讨后，"既然如此，不如再做得更加有意思一些"的观点渐渐成型，于是便决定干脆做成《To Heart》的续作了。

——本作与前作的舞台相同，时间也发生在前作2年之后，那么两作的角色和故事之间有没有什么联系呢？

这次正如大家所看到的一样，角色们都是全新的。即使是同一个城市、同一间学校，时间也有2年的跨度，因为我们想试着描述出一个新的恋爱故事。不过呢，前作的一些角色肯定仍旧居住在这个城市中的。比如说志保依旧会经常出现在游戏中心，学校里不时会流传出"3年级学生中有一个人非常擅长格斗技"之类的传闻。这些3年级学生，在前作中都还只是1年级的小鬼头呢。所以说，前作的角色还是会有一些作为特别客串角色出现在这次的游戏中。

——这次公开的资料里，只有角色的图片和名字，关于她们更具体的详细资料一点都没有。为什么这些内容没有公开呢？

虽然这些角色的性格、详细档案已经决定好了，但还没有进行一个总的规划。再说了，仅仅通过这些图片和角色的名字来对她们进行想象，这不也是个小小的"游戏"么？大家可以任意地想象，"这个女的是什么样的性格啊？""她是不是参加了社团活动啊？"等等，这不也很有意思吗？

——目前公开的角色和图画的风格给人一种沿袭前作的感觉，有没有什么大一些的变化呢？

完全不一样啊。虽然光看本作的画面可能不觉得，但如果拿出前作的画面的话，马上就能比较出来了。角色肌肤的质感、服装的设计甚至背景的描写都有所改变。只不过本作的舞台与前作相同，所以感觉不出什么大的变化，这也是没有办法的。



——在PS版前作的地图画面上，地点和角色位置等信息都表示得非常清楚，那么本作的系统有没有什么改变呢？

故事叙述部分，还是以画面小说的形式为主，因为我们认为这种系统是最好的。我们现在正在尝试所有能够使用的技术，用来表现一些新的画面演出。不过我们暂时还没有考虑设计什么用来妨碍故事发展的系统。万一要是真的有这种系统，玩家们恐怕就会怨声载道了吧？（笑）

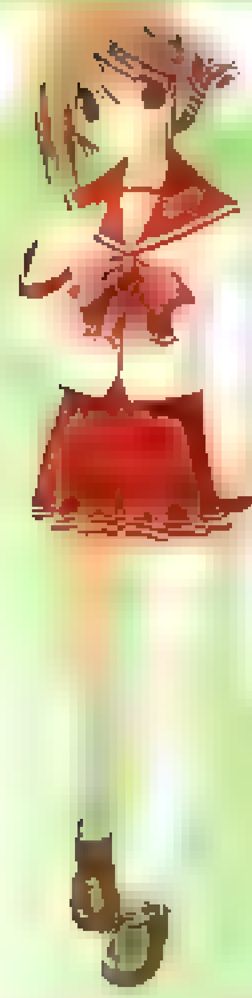
——有用到新的技术？是什么呢？动画表现？

哈哈，动画吗？这点还在讨论中。不过我想部分动画还是会加入的吧。

——前作的"Feeling Heart"、"各自的未来"等VOCAL曲曾经受到了热烈的好评，在本作中，音乐部分是如何被对待的呢？

片头部分和片尾部分当然会加入动听的新歌曲。至于BGM部分，因为考虑到本作的舞台跟前作相同，所以我们打算朝"能够给大家带来怀旧情绪"的方向编曲，希望大家在听了这些曲子以后能够怀念起以前玩一代时的日子。而是否在游戏中再插入歌曲，这点我们暂时还没有决定。

Manaka Komaki 小牧爱佳



从她的表情来看给人一种易害羞又老实的印象。平日总是下意识地将手放在胸前，我们可以轻易想象出她红着脸有什么想表达什么但又无法开口的样子。

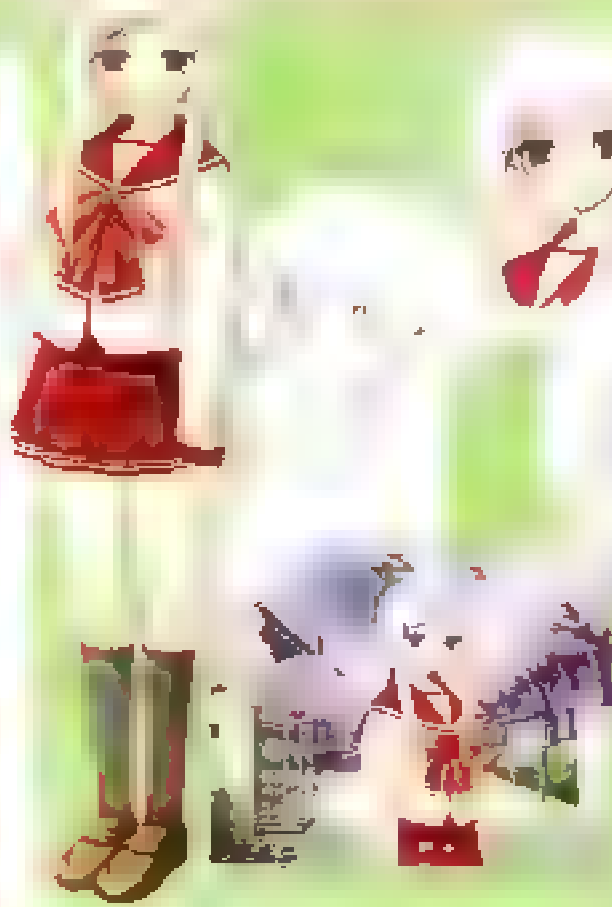
Tamaki Kousaka 向坂环



一头长长的红发略给人一种活泼的感觉。但有时候露出的忧郁表情，却又让人摸不着头脑。据说她平日非常喜欢阅读书籍，说不定是位姐姐型的角色呢。

露西·玛丽亚·密索拉 Lucy Maria Misora

一头樱花色、向外卷的长发，一副傻乎乎、呆呆的表情……她一直都是这个样子的吗？从名字和模样来看，似乎是个性格比较冷漠、不太爱说话的外国人。是从国外转学而来的？

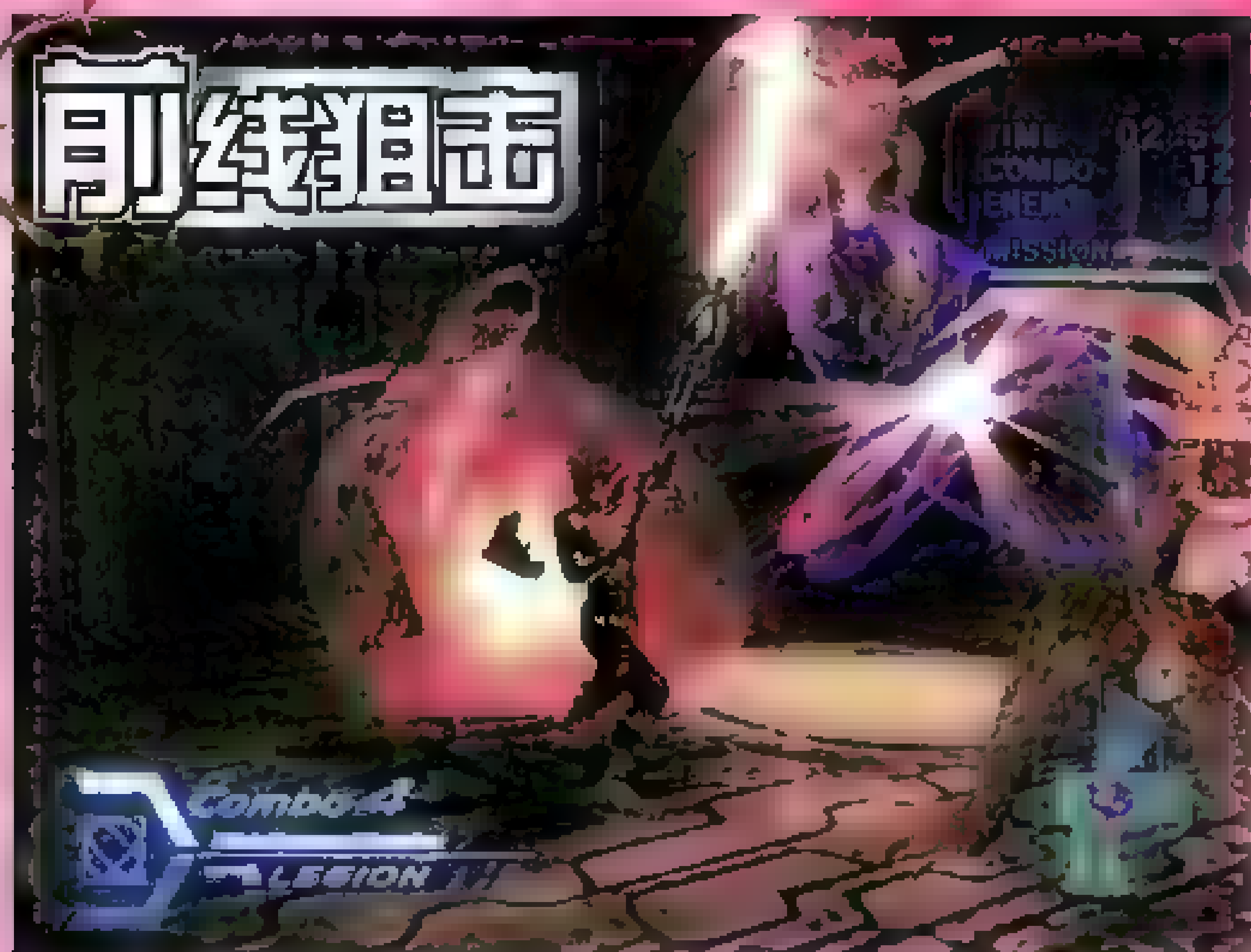


十波由真 Yuma Tonami

刘海式的短发，背个书包，穿运动鞋……难道这位女孩是个体育爱好者？看她在图中两手插腰的姿势，确实给人一种争强好胜、不愿轻易服输的印象。



文：纱迦



紅の海2 Crimson Sea

红海2	KOEI	ACT
PS2	Crimson Sea 2 / 预定2004年春	日版

对应Dolby Pro Logic II

2002年12月在Xbox上登场的动作游戏《红海》，是光荣目指百万的野心之作。该游戏的玩法与《真·三国无双》有些类似，但带有浓厚的科幻风格。角色除了可以使用刀剑外，还可以使用各种各样的枪械。多人游戏时还拥有阵形的概念。另外游戏的人设也相当抢眼。但由于游戏在视角上处理得不是太好，严重影响了游戏性，最后草草收场。之后就有消息说《红海》将会移植到PS2上，但没想到出现在PS2上的竟然是《红海2》。《红海2》继承了前作的优点，并加以强化，画面也丝毫不比Xbox上的前作差。究竟这款续作能否完成前作未完成的百万目标呢？让我们拭目以待！

STORY

本作的主人公就是故事的主角翔和菲妮，玩家可以任意选择两人来完成各个任务。但是也会有一些限定翔或菲妮才能游戏的关卡，不过只要满足一定条件后，就可以不受限制任意使用翔和菲妮来完成。游戏的关卡多达60个，相信耐玩度一定相当高。究竟是否有其他的角色供玩家选择（比如上一代美丽的女主人公シャミ），目前还不明朗。

▼打倒大量的敌人　这就是游戏的精髓，角色不同在同一战场中出现的任务也不同。

翔

前作的主人公，留下[illegible]用枪械和刀剑，是一个攻守兼备的角色。

菲妮

全新的角色，性感的[illegible]抢眼，她身上拥有专门克制米纳斯的生命波动。

极具魄力的超能力

除了枪械外，主人公还可以使用超能力进行攻击　这是前作中就有的系统。不过前作的超能力变化并不多，而在本作中的超能力会大大加强。除了攻击系的超能力外，还会出现辅助系的超能力。下面就让我们来看看目前已知的两种超能力吧！

▲接续在普通攻击后的强力攻击技巧，威力相当强，可以同时打倒成批成批的敌人。

▲和前作中最普通的超能力类似，但表现效果大有不同。它的攻击力和攻击范围是最高的。

[illegible]

游戏还收录了妙趣横生的双人模式，其中包括对战模式、协力杀敌模式和抢分模式。双打依然用分屏来表现，但似乎剧情模式中是不能双打的，遗憾。

文：多边形

18局消防员	KCET	ACT
PS2 Firefighter F.D. 18	预定2004年2月	



在前段时间举行的TGS大展上，KONAMI除了发表了多款大作以外，还有一款原创作品出现。这款名为《18局消防员》（Firefighter F.D. 18）的游戏从名字看来就给人一种热腾腾的感觉。（笑）自TGS大展上提供了其中一关的试玩之后，KONAMI于近日公布了游戏美版的发售日期。让我们提前体验一下游戏中扑面而来的熊熊大火吧。



谨以此游戏向广大奋战在水深火热之中的消防战士致敬！！

对付无情的烈火最好的武器就是玩家手中的手柄……呃，不是，是主角手中的水龙头。不但要面对势可噬人的无情火焰，对于躲藏在阴暗角落随时可能引发另一场大火的小火苗也不能放过。而除了灭火之外，更主要的任务就是将被困在火海之中的幸存者拯救出来并将其安全送到救护车上，这里不允许失败，任何一名幸存者的丧生都将导致游戏结束！游戏中会有一个类似"《潜龙谍影》系列"中的雷达显示在画面的右上角，玩家必须在第一时间将雷达中显示的每一名幸存者拯救出来。同时还要注意的是，虽然主角穿着厚重的防火专用服，但不等于就可以在火海中穿梭自如，与其他幸存者一样，主角同样经受着高热与烟熏的双重挑战，千万不要冒冒失失地冲入未知的领域，否则"出师未捷身先死"可就……


▲游戏中玩家要扮演的角色是一名隶属在第18消防局的普通消防员——迪安·麦克葛雷格（Dean McGregor）。



▼可以选择多种灭火道具，以应付不同程度不同类型的火灾。

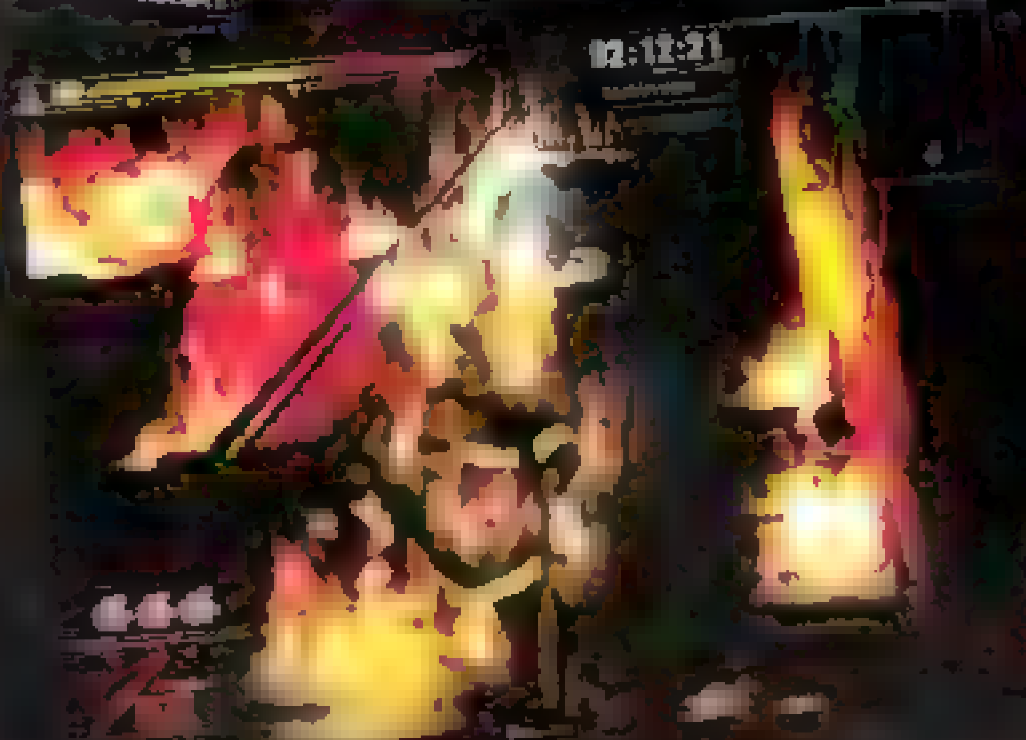

▲游戏中火焰的表现决定了游戏效果。

游戏试玩版只提供了一关用来尝鲜，这一关的事故是一场严重的车祸，多辆不同类型的汽车被卷入其中，引起了公路大火，第18消防局接到报警后迅速赶到事故现场。现场到处都弥漫着浓烟，汽车在燃烧，并且还不断地有新的火苗窜成巨大的火焰，游戏一开始就给人一种热血沸腾的感觉。

事态紧急，提起水龙头就冲进了火场，使用右摇杆控制喷水的方向。当发现一名幸存者之后，雷达旁边就会显示这名幸存者的生命值，必须在他被大火吞噬之前将其救出。如果觉得自己有点应付不过来，还可以招呼同伴来帮忙，不过每关只能召唤3次。

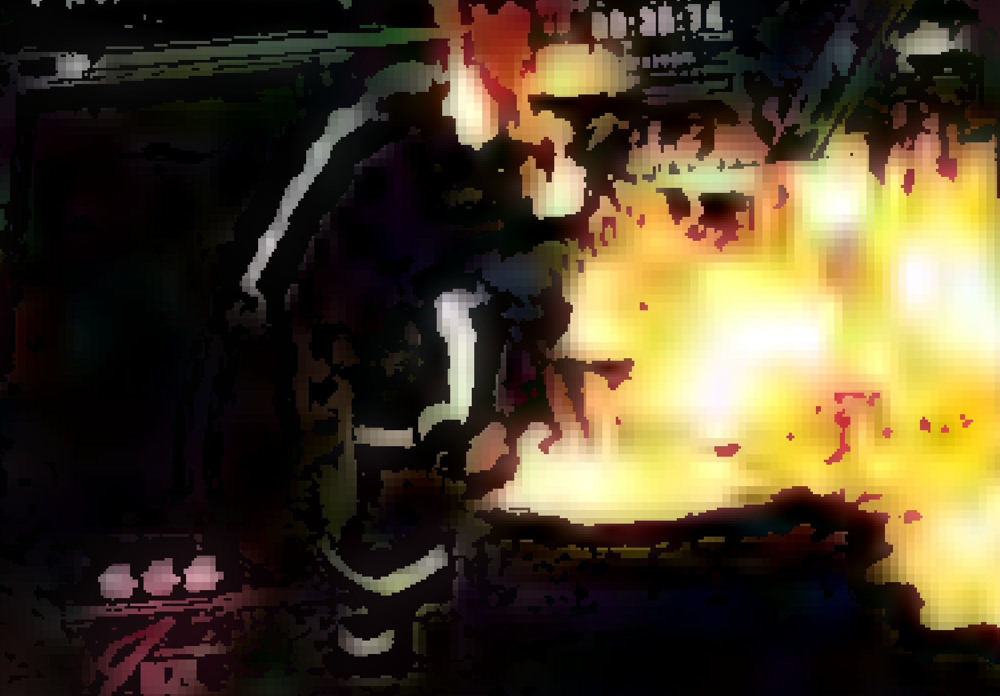

▲在大火中拯救濒死的生命。

从画面看来游戏的"主角"——火的表现还算到位，在呛鼻的浓烟和灼人的大火中跑来跑去还真给人一种几近窒息的感觉，当然，从大火中成功地救出幸存者却能给人以极大的满足感。



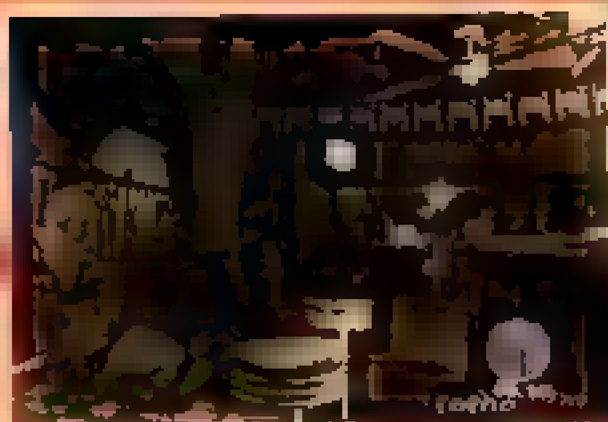


▼除了灭火，更重要的是救出被困在大火中的幸存者。


▼你并不是孤军作战，你的同事将助你一臂之力。

生化危机 逃出生天

27 总分 黄金珍藏



创新度 ★★★★★★★★★★




8 8 8

卡伦



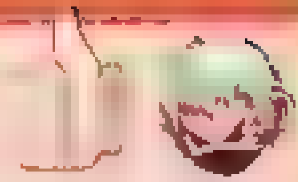
这是一次革命。用这句话来形容《OUTBREAK》毫不为过。可以使用暴力方法开门及被咬后会变成丧尸的设定令所有"《生化》系列"的老玩家都有种耳目一新的感觉，而如果是和朋友一同组队的话更是乐趣无穷。虽然游戏只有几关，但丰富的收集要素却令单机模式也充满了乐趣。惟一令我感到不满的就是游戏的交流系统，可供选择的话语也实在太少了些……

GOUKI



网络游戏时会有少许延时，多少影响了流畅度。但是能够与活生生的人一起齐心协力的感觉很好。但交流的指令以及方式稍稍单调了些，如果能够再丰富一些就更好了。完成度的设定非常有挑战性，特别是在网络上组队的时候，就一定要在ROOM里先互相商量好了。不然各自为战是无论如何也无法达到目标的。OFFLINE模式下的各种收集要素也非常多，还有一些非常有趣的隐藏角色哦

多边形



虽然只是一部外传性质的作品，但是仍然会吸引众多"生化"FANS的目光。画面非常出色，直逼NGC版的效果。游戏中非常强调多人合作，想做孤胆英雄请靠边。（笑）单机模式提供了8个人物和5大主要剧情，加上众多的隐藏要素一点也不会让玩家感到单调。不过最大的魅力还是上网和不认识的人一起在浣熊市寻找出路，那样才能体会"逃出生天"的压迫感。整个游戏惟一的缺点就是缺乏友好的聊天系统。

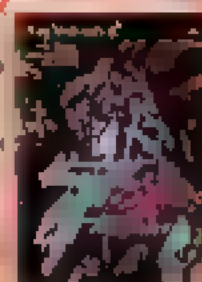
PS2■DVD-ROM■CAPCOM■BIOHAZARD OUTBREAK■AVG■2003年12月11日■1～4人/在线■对应DS2手柄、PS BB Unit、网络套件■495KB

机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯

22 总分



爽快度 ★★★★★★★

8 8 7

沙罗



与前作一样，本作在移植到PS2平台后，除了完全保留了街机上的全部要素外，同样加入了总数多达200多关的任务模式。玩家可以从幽谷或泰坦斯两方中任意选择一方进行。一方的通关时间大约在五、六小时内。这使得游戏的耐玩度大大增加。游戏并没有加入什么动画片段，全为即时演算画面，可供选择的机体数量非常丰富。但实际上，个人对这种强调动作和爽快感，抛弃真实感的游戏并不感冒。

阿修罗



因为是强调爽快感的游戏，所以机体的运动方式和动作等方面都和以往的《高达》游戏有很大的差别，虽然确实有些夸张，但是其流畅度却相当高。作为街机移植游戏，多人对战才是游戏精髓所在。如果单人进行原始模式可能会让人觉得比较无聊，不过值得庆幸的是厂商专门设计了符合家用机玩家单人游戏需求的任务模式。任务数量众多，达成条件也分为很多种类，让人能够感到乐此不疲。

SOUL



又是与动作游戏天王CAPCOM合作的，所以高达的流畅动作同样是有保证的。虽然是移植自街机，但制作非常有诚意，家用机版登场机体更多了，最重要的就是MISSION模式的追加，该模式极为耐玩，是本作最大的亮点。虽说所有的动作游戏爱好者都可以在本作中找到乐趣，但看过原作动画的高达迷玩家还是能比一般的玩家获得更多的乐趣和投入感，因为失去了剧情的渲染，一般玩家很快就会认为玩法不够丰富。

PS2■DVD-ROM■BANDAI/CAPCOM■机动战士Zガンダム エゥーゴ vs.ティターンズ■ACT■2003年12月4日■1～2人■NET ADAPTER、PS BB Unit、USB键盘、USB耳麦■211KB

GT赛车4 序章版

27 总分 黄金珍藏



教学细心度 ★★★★★★★★★★




10 9 9

多边形



虽然是作为正式版发售之前的"开胃菜"，但是可以看出制作小组在仍然花费了大量心思来精雕细琢。整个游戏以教学为主，其细致入微的程度足以让任何一名从未接触过赛车游戏的新手成长为一名完全能够胜任GT赛事的标准车手。虽然每个课程的标准和条件非常严格，某些课程甚至苛刻得有些变态，但是成功通过后的成就感非同一般。游戏中共收录了5条赛道和50台以上的车辆，足够玩到正式版发售。（笑）

GOUKI



现在似乎只有该系列能够给我一个"原来我还是很喜欢玩赛车游戏"的感觉。虽然只是序章版，但也圆满地回答了"《GT4》将给我们带来什么"这样的一个问题。为游戏中出现的车辆、赛道、景物打分似乎也失去了意义，因为其他同类游戏与本作几乎没有可比性。为拉力赛道上出现的热情观众，为即将出现在正式版中的香港赛道大声叫好。给9分完全是因为明年还要推出《GT4》的缘故。

泰坦



这个序章版可以看作一款非常优秀的赛车教学游戏。它由浅入深教给玩家《GT赛车》的操作方式、游戏技巧并提供严格规范的强化训练，普通玩家要想通过全部课程和考验是非常不容易的，需要刻苦训练一段时间，游戏的耐玩性也体现于此。在教学模式取得优秀的成绩还可以得到非常令人心动的车，用于Arcade模式。本作在画面和音效方面都有进步，尤其是发动机在不同环境下的声响差别表现令人兴奋。

PS2■DVD-ROM■SCEI/POLYPHONY DIGITAL■Gran Turismo 4 Prologue■RAC■2003年12月2日■1人■对应GT Force、GT Force PRO■150KB

绫波育成计划With明日香补完计划

21 总分



创新度 ★★★★★★




7 8 7

卡伦



日文水平不好的朋友在上手这个游戏时也许会觉得比较困难，因为它与普通育成游戏最大的区别便在于"常识词汇教学"系统。玩家可以输入一些短语来教给绫波，试想一下绫波面带微笑地说着"卡伦，那是我最重要的人"会是怎样的一种感觉呀。在这个版本中，只要达成一定的条件，那新剧本"明日香补完计划"也会登场。不知美里小姐何时也能被我们调教··啊不，育成呢？

沙罗



虽然是DC版的移植版本，不过游戏的育成对象是绫波和明日香，这对《EVA》的FANS来说是再理想不过的了。将这些角色按照与原著中完全不同的方向进行培养，最终将她们培养成各种有趣的人物，这点十分有趣。另外，一些与原著相同的要点或个别事件，也在游戏中得到了出色的衔接。虽说"明日香篇"的出现条件比较繁琐，但这应该不会对那些想要培育明日香的玩家造成什么障碍吧。

邪魔天使



一开始如TV版素质的开始动画就可以吓人一跳了，不过看到那些令人熟悉的场面还是颇为感动，想必这也是该游戏吸引FANS的原因之一吧。游戏的进行方式大致与前作差不多，目的还是育成。不过在育成的进程方面进行了一些改变，其变数更大、内容也更加丰富。游戏的带入感很强，绫波丽最后会变成什么样子，与玩家平时的抉择息息相关，而结果是什么也值得玩家期待，这样的互动想必也是厂商的目的吧。

PS2■DVD-ROM■BROCCOLI■绫波育成计划Withアスカ补完计划■SLG■2003年12月11日■1人■对应DS2手柄■60KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

24 总分

热血推荐

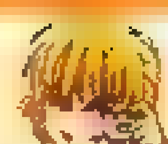


猫太



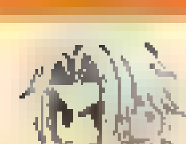
“《索尼克》系列”的又一次重大改变，从讲求速度感的原始风格一跃成为了重视格斗对战乐趣的新类型。除此之外，游戏的故事模式也制作得十分吸引人，以RPG的形式来讲述各个角色的故事，而且还可以育成机器人“艾米鲁”，是索尼克FANS的你又怎么能够错过呢？另外，本作除了可以联动对战外，还可以只用一张游戏卡带就让4个朋友一起玩PARTY模式，是不是很动心哦？

LIKY



让人震惊的是游戏的二维画面，也许现阶段在GBA上做出点3D效果不算什么，但该作竟然可将全3D的场景作360度旋转，而且是由玩家来自由控制，这就比较强了。游戏想要突出一种乱斗的爽快，所以多人战斗成为游戏的核心，众多的角色加上丰富多彩的必杀技使得打斗场面极为火爆，不过说到游戏的操作感却不够完美，老是感到所控制人物像是走在冰面上——打滑，操作感不够精细。

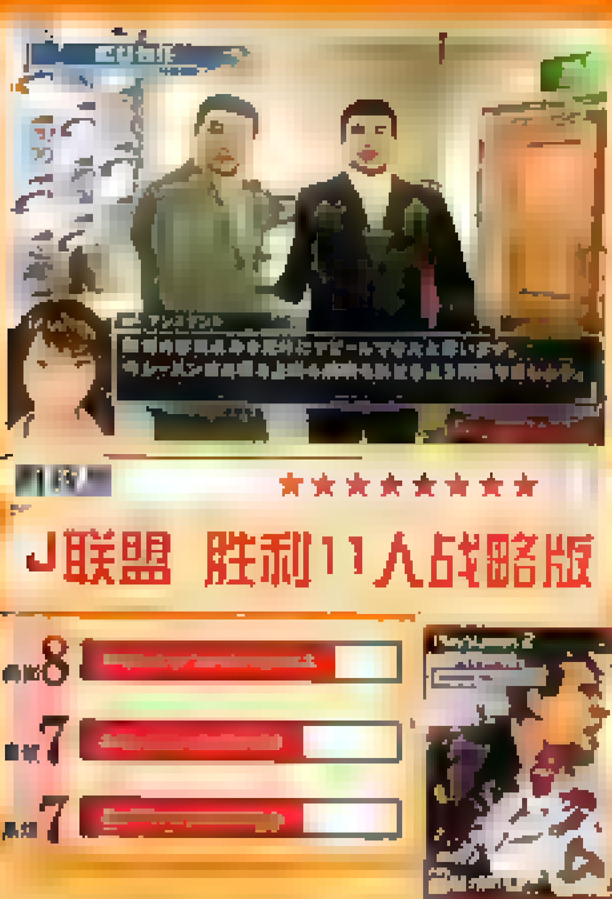
阿修罗



游戏的画面总体上来说还是颇有水准的，尤其是场景非常令人满意，虽然结构上显得比较简单，但是采用了3D来制作，而且能够由玩家手动控制视角旋转，创意不错。各个角色的动作都非常流畅，空中和地面的必杀技的爽快感也把握得不错。通过收集卡片来让自己的角色成长，这个系统的引入使得游戏的时间得到了保证，追求完美的人一定会为它投入大量的时间。不过玩法单一是这款游戏的重大缺点。

GBA■卡带（64M）■SEGA/SONICTEAM■ソニックバトル■ACT■2003年12月5日■1～4人■对应通信对战■自带记忆功能

21 总分



GOUKI



《WE》的玩家一定不会对游戏的界面感到陌生——似乎就是MASTER LEAGUE的复杂版本。各种育成要素比较齐全，赛前的准备会给人的感觉非常好。不过在赛事进行时没有什么能够刺激玩家的突发事件发生，一切都比较平淡。在比赛中如果要贯彻战术的话就一定要对每个队员进行仔细的单独设定了。比赛的画面素质很高，转播的角度很多，临场感强，最棒的是可以看完一[illegible]

多边形



由KCET亲自操刀制作的经营模拟类足球游戏。和大多数同类游戏一样，玩家扮演的主教练的最终目的就是带领自己的球队获得最后的胜利。在经营模拟方面，KCET显得经验不足，无论是选拔、训练还是比赛各方面都十分简陋。游戏唯一的亮点就是比赛画面完全照搬“《WE》系列”，对于主教练所下的指令球员能在场上十分到位地表现出来，不过看多了之后就没什么意思了。

沙罗



如果是玩过“《WE》系列”的玩家，那么有理由相信在看到那些熟悉的球队资料和设定界面时，便会立刻明白操作方法。虽然整个操作还是有一点《创造球会》的感觉，但能够观看整场比赛的全过程这点还是非常过瘾的。比赛的画面跟《WE》非常相似，连解说员都是一模一样的。作为球队的教练，每天要顾这顾那的，虽然是麻烦了点，不过在看到自己培养的球员渐渐成长起来，那种成就感是难以言语的。

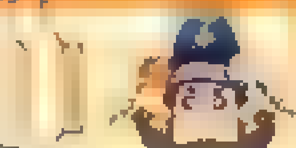
PS2■DVD-ROM■KONAMI/KCET■J.LEAGUE Winning Eleven Tactics■SLG■2003年12月11日■1人■无对应周边■591KB以上

28 总分

黄金珍藏

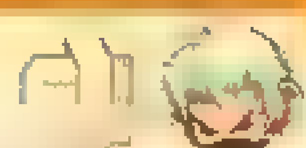


胜负师



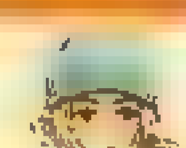
本作的推出已经令“《忍》系列”趋于完美，也达到了我心目中满分的标准。且不论声光及杀阵演出效果的加强，游戏系统的进化，就说整体风格的突破就已经相当难能可贵了。对前作在故事与系统上均有较高的传承，但改变与创新也显而易见。本作保持了前作上佳的手感和较高的难度，而4个角色、3套隐藏服装、24个附加关卡、88个能币等隐藏和收集要素使游戏具备了很高的耐玩度，可挑战的内容也十分丰富。

多边形



本作继承前作特色并在各方面进行了强化。作为前作卖点的“杀阵”因为“连击”、“足踢破甲”、“蓄力分身斩”等要素的加入和强化，在打法上变得更加灵活多样，而视觉效果也随之更为华丽。而难度设置方面的一些举措也使本作令原有FANS满意的同时又吸引了更多的玩家。此外，丰富的收集、隐藏要素也为本作的耐玩度提供了保证。再加上设计极为成功的主角，本作堪称ACT之极品！

纱迦



游戏的变化还是相当大的，从这一点上来看SEGA是花了心思的。如果说前作的古代风味很浓，这一代就充满了现代化的感觉，从敌人到关卡莫不如此。忍术的作用依然并不明显，比较可惜，不过蓄力斩的实用性大增。绯花的动作比秀真要多很多，很好地表现出了女性重技巧的一面，大家可以在游戏中自行比较。个人感觉本作的反派角色没有上一代出彩，最终BOSS也没有当年产土蝗户“无耻”，这是一个遗憾。

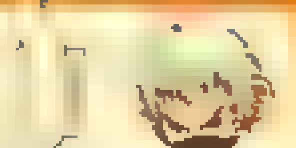
PS2■DVD-ROM■SEGA/SEGA WOW■Kunoichi 忍■ACT■2003年12月4日■1人■只对应DS2手柄■147KB

24 总分

热血推荐

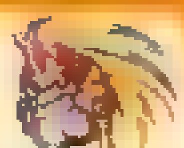


多边形



作为一款美式动作游戏，在保留美式游戏特有的爽快火爆外，对剧情方面的着墨是其他美式游戏所不能相比的，特别是对于佩恩的心理描写十分到位。游戏画面一如既往地出色，操作手感一流，音效方面也属上乘。游戏场景巨大，不再像前作一样仅仅在室内颠来跑去。不过由此带来的弊端就是读盘时间和存档时间巨慢，但这也是美版游戏的通病了。相对于前作来说，本作大概只有剧情上的差别和画面上的提升。

SOUL



美式枪战动作游戏王牌之一，慢镜头加上画面回旋是游戏中给予玩家爽快感的核心要素，这一技术前作已经大量使用，也被其他众多游戏所使用，但真正能够成熟、到位地使用到游戏中的并不多，本作就是其中之一。本作之所以被封以“暴力美学”之名，除了慢镜头和画面回旋的应用之外，凄凉的故事及悲壮音乐的配合也是必不可少的。不过很遗憾，本作的游戏时间显得有些过短。

泰坦



本作的流程不长，但这种设计也会给人意犹未尽的感觉。游戏的情节十分老套，但表现手法比较接近电影效果，人物对话中也不乏经典，游戏中尤其包含了一些描写心理活动的片断，令人称奇。游戏本身包含一些隐藏要素，如高难度的Hard-Boiled、追求速度的New York minute及强调爽快感的Jump to Chapter等等。游戏的谜题和系统设计都不是很复杂，也没有太多过分苛求操作水准的地方，值得普通玩家尝试。

PS2■DVD-ROM■ROCKSTAR GAMES/REMEDY ENTERTAINMENT■Max Payne 2: The Fall of Max Payne■ACT■2003年12月2日■1人■无对应周边■208KB

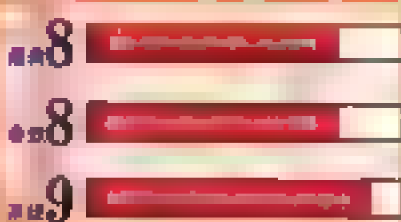
25 总分

热血推荐



FANS中毒程度 ★★★★★★★★★

洛克人EXE4 锦标赛 红日·蓝月



8
8
9



阿修罗

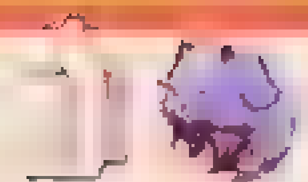


这一代游戏的进化远远超过了前两作，这不单单是因为引入了全新的魂之共鸣、完全同步和暗黑芯片等要素的缘故，游戏本身的进化也相当令FANS感到欣慰！大量全新的战斗芯片在游戏初期就能够让玩家使用，让人有一种耳目一新的感觉；而两个不同版本在画面细节、敌人种类甚至剧情流程上都存在着重大差别，这也让FANS在郁闷的同时感到兴奋异常。玩到现在最大的感觉：道具好贵！

LIKY

该系列出到第四作竟然也用到了掌机游戏惯用的“一分为二”的绝招，分两个不同版本推出，这一定让FANS高兴坏了。两个版本的差异还是很大的，无论是剧情还是芯片种类，玩家可以考虑将两个版本同时入手。游戏的战斗系统仍然是系列一贯的风格，新加入的COUNTER攻击进一步加强了战斗时的操作技巧，可以让玩家在战斗中体会到更大的乐趣。收集芯片仍然是最吸引玩家的地方。

猫太



系列第四弹给人的最初感觉就是内容丰富了。这次分成了《红日》和《蓝月》两部，从而让玩家们有更多的选择。新加入的“锦标赛”在游戏中也起到了举足轻重的地位，使得游戏本身更富挑战性。画面和音乐方面没有太大的改进，但对于“《EXE》系列”的FANS来说，充满乐趣的战斗和在网络中把邪恶的坏人打倒才是他们所期待的重要环节。但同时也因为变化太少，也非常容易令老玩家的投入感大减。

GBA■卡带（64M）■CAPCOM■ロックマンエグゼ4 トーナメント レッドサン・ブルームーン■A・RPG■2003年12月12日■1～2人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

25 总分

热血推荐

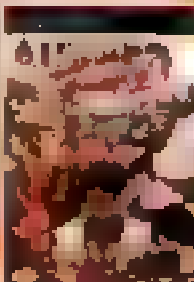


角色平衡度 ★★★★★★★★

至尊街头霸王II纪念版



8
8
8



GOUKI



读盘时间为零。使用同一个角色的不同版本进行对战给人的感觉非常奇妙。平衡性也经过了部分调整，似乎对进攻方更加有利，这也使得对战的节奏成为系列最快的一作。各个不同版本的特性也完整地保留到游戏当中，任何一作的高手都可以在本作中找到称心如意的角色。各个版本的音乐也可以在OPTION中进行选择，此外收录的完整版本的《街霸II MOVIE》也让人有超值[illegible]

胜负师



作为系列15周年的纪念作品，本作还是充满了诚意。可以使用“《街霸II》系列”5个版本的所有角色，连背景音乐也可以选数个版本。出色的操作手感完全再现了不同版本之间的细微差别，不同版本的系列特点使同角色之间有很大区别，使对战时更需要多层次的战术考虑。游戏中收录了完整的《街霸电影版》也让人颇感意外。可以说这是史上最正统和最具收藏价值的“乱斗型”FTG。

纱迦



将各个版本中的角色欢聚一堂，这个创意确实相当不错。在本作中玩过练过的人都可以找到自己最拿手的角色。而面对不同版本中的角色也使得玩家打起来格外新鲜，从某种意义上来说把本作当作是一款乱斗型游戏也不为过——就让平衡性那些东西见鬼去吧，我只想怀念一下自己深爱过的“街霸”。但游戏不对应记忆卡是个遗憾，虽然游戏没有也不必设置太多隐藏要素，但至少应该可以记录手柄的键位设置。

PS2■DVD-ROM■CAPCOM■HYPER STREET FIGHTERII THE ANNIVERSARY EDITION■FTG■2003年12月18日■1～2人■对应街机摇杆■无记忆功能

23 总分



耐玩度 ★★★★★★★★★★

牧场物语 矿石镇的伙伴们 女生版



7
10
9



纱迦



GBA男生版移植自PS男生版，而PS女生版已推出多时，因此推出GBA女生版也在情理之中。女生版的最大特点自然就是游戏的主人公变成了女生，而恋爱的对象自然就是男生版中的那些男性情敌了。游戏的玩法和男生版基本上没有任何区别，不过难度下降了不少，令各位女生能够更快地上手。新增加的料理买卖系统和牧场度系统令游戏更加耐玩，惟一不爽的就是与之联动的NGC版要到明年夏天才会有。

LIKY



游戏基本系统与前作“男孩版”几乎一样，所以从前作玩过来的玩家不需要任何摸索便可轻易上手，但同时也许会感到系统新鲜感不足。当然，游戏的主角变成了女孩，整个故事也发生了变化，可以跟男孩们谈恋爱、结婚，这一点恐怕也是该作推出的最大理由和卖点了，玩家可以通过女主人公从另一个角度来了解发生在同一个镇子的种种事件，更加深刻地了解镇子上的那些人物。

沙罗



前作的女孩版。相比之下似乎没有什么经过了大变更的内容，如果玩家是女孩子的话，大概会玩得比较开心一些吧。玩家每天依然过着经营牧场农场的生活，从农作物到物品精制，以及与动物和镇上人们的交流，各种各样的生活方式都十分有趣，玩家可按照自己所想的自由生活。不过，系统操作感初上手时有些不习惯，且游戏比起前作几乎没有追加什么新要素，这些多少有些让人[illegible]

GBA■卡带（64M）■MMV/VICTOR■牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち FOR ガール■SLG■2003年12月12日■1人■对应NGC・GBA专用通信线（NGC版未发售）■自带记忆功能

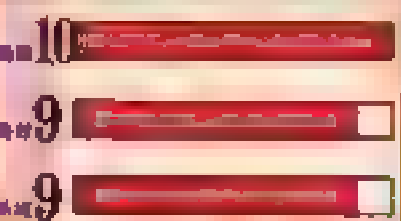
26 总分

热血推荐



华丽度 ★★★★★★★★★★

霸天开拓史 无尽之翼·失落之海



10
9
9



阿修罗



游戏的画面只能用“惊艳”这个词来形容。CG绘制的场景异常精美，而且不会让人产生“假”的感觉，只是觉得自己是在观赏美丽的世界名画。游戏的音乐也非常出色，既有气势恢宏的交响乐也有恬静悠闲的小调，和画面非常恰当地搭配在了一起。而游戏虽然以卡片为核心，但是战斗系统却自成一色，可以形成多种不同的战斗风格，因此很值得好好研究。游戏的3D人物建模似乎存在着一些问题。

邪魔天使



游戏的画面真是太漂亮了，可以说是迄今为止用色数最多的游戏。无论是飘动的白云还是潺潺流动的河流，都无不体现出了NAMCO美工的精湛技艺。就当是欣赏艺术品，这款游戏也是值得购买的。游戏的情节非常博大深邃，这一直都是NAMCO的强项，深入故事之后你会体会到情节文字魅力带给人的无限美好的遐想。游戏虽然是利用卡片进行战斗，但规则相当简单，玩家很容易就能上手。

纱迦



游戏的画面非常美丽，音乐够气势，光从画面、音乐来说，作为一款大作也绰绰有余。特别要称赞的是画面的用色，既大胆又华丽，令人眼前一亮。玩家在游戏中扮演的是跟随主人公一起冒险的精灵，主人公遇到任何事情都会与玩家商量，听从玩家的意见。根据玩家的选择不同，主人公也会有不同的反应，玩起来感觉非常新鲜。对于广大玩家来说，本游戏唯一的缺点恐怕就是采用卡片为战斗方式了。

NGC■特制DVD-ROM×2■NAMCO■BATEN KAITOS 終わらない翼と失われた海■卡片RPG■2003年12月5日■1人■无对应周边■6格



波斯王子 时之砂

文：多边形◆游戏时间：超过15小时

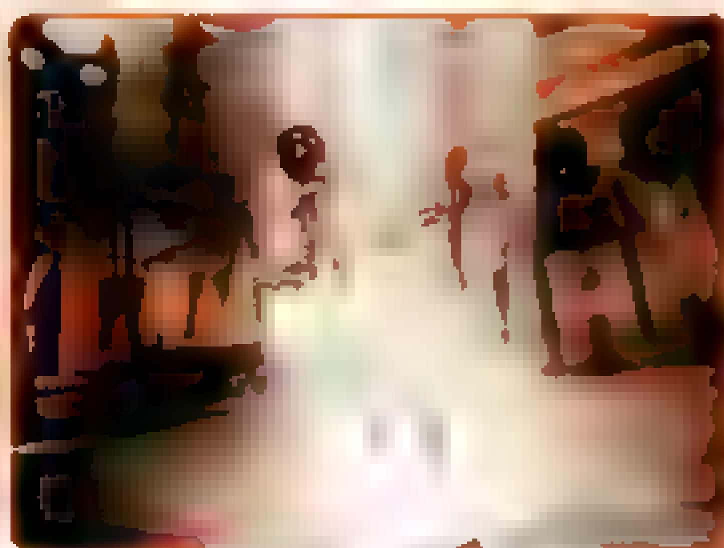
MULTI ◆ DVD-ROM ◆ UBI SOFT ◆ ACT ◆ 2003年11月11日◆1人◆无对应周边◆81KB ◆ 49.99美元

黄金眼评分 25



热血推荐







不知道现在还有多少玩家会记得1989年诞生的《波斯王子》，丰富的动作和精妙的关卡设定使得《波斯王子》成为了当时最流行的动作游戏。4年后的二代在前作的基础上用更加美丽的画面一举奠定了动作游戏的无上地位。而且它给动作解谜游戏所下的定义一直影响至今，例如大红大紫的《古墓丽影》系列就有很多它的影子。

这个经典动作游戏的创始人是乔丹·米齐纳(Jordan Mechner)，2002年，育碧公司决定制作一部全新的《波斯王子》，特地请来了乔丹·米齐纳亲自为新作撰写剧本，并请他担任了POP小组（Prince of Persia Team）的总监制，创造了《波斯王子》新的传奇——《波斯王子 时之砂》

关于剧情设定

"很多人认为时间是一条河流，只会永远朝着一个方向流逝。但是我曾经见过时间的真实面目，我可以告诉你，你们都错了——时间其实就像暴风雨中变幻莫测的海洋。我先介绍一下我自己，我有着高贵自豪的血统，我父亲就是伟大的波斯国王沙拉曼，我是波斯的王子。请坐，耐心听我说下去，我会告诉你一个你从来未曾听说过的故事。"故事从王子的独白开始，波斯军队在印度王宫叛将维齐尔的协助下顺利击败了印度王国，王子在城内找到了时间匕首并见着了这把匕首所拥有的巨大力量。在返回土耳其王国的时候，心怀不轨的维齐尔设计让整个王国陷入灾难，王子不得不与幸存的印度公主法拉联手，为拯救被毒沙侵蚀的王国而踏上征途……

虽然游戏的主要卖点不是剧情本身，但是乔丹·米齐纳在这方面还是着墨甚重，王子对法拉不敢相信却又不得不相信，这种左右为难的心绪随着剧情的发展逐渐明晰，而法拉对王子的态度也在一起生死与共的战斗中慢慢转化最终爱上了王子。这种情感上细腻的变化在游戏中通过对话和表情表现得淋漓尽致，特别要提醒大家注意的就是游戏中王子的自言自语，这些就有些令人忍俊不禁的话语可以让你更加充分地体会到王子心境的变化。

故事从王子的独白开始，也在王子的独白中结束。在结局的时候，当王子将匕首插入沙漏让整个时间都回到了故事开始之前的时候，我突然有一种白玩了的感觉。（笑）除了王子和玩家之外，没人知道到底发生了什么，这种令人意外的结局着实让我感到眼前一亮，不得不为乔丹·米齐纳这种天马行空的想象力所折服。

关于系统设定

在本作中，王子被塑造成为一名身怀绝技的大内高手，不仅对付一般敌人不在话下，就是面对各种困难的谜题也可以轻松应付。这些动作通过非常简单的按键组合就可以轻易使出来，使得游戏爽快度大增。而这些细腻的动作都经过了严格的设定，不但看上去华丽无比，操作起来手感也十分流畅，看来制作组在保持系列动作性上是下了一番功夫的。

而作为系列招牌的谜题设计更是重中之重，游戏中谜题主要分两大类：动手谜题和动脑谜题。前者主要表现在各个关卡精巧的场景设计中，几乎每一处都需要仔细的观察和熟练的操作才能通过，比如那种打开机关后在限定时间内跑到打开的门在游戏中十分常见。最典型的是在王子掉入地牢后，想办法回到地面那一段，一串串互相关联的机关令玩家玩起来大气都不敢出，而通过后又有一气呵成的成就感。而动脑谜题考验的则是玩家的思维能力和逻辑能力，比较典型的就是游戏初盘阶段的"月亮转盘"，一开始笔者着实有些犯晕，后来在一面墙上发现了图案又经过仔细思考后才琢磨出解决的办法，在这些地方是要费一些脑筋的。另外游戏中还有两者结合的谜题，例如在藏书堂那一段的"阳光照射"谜题，就需要玩家结合动手和动脑两部分，一要想办法让阳光折射到指定的位置打开机关，二要利用各种可利用的地形在楼层之间转动各种机关，在这些地方笔者为制作人员的想象力和创造力完全征服。还有不得不提到的就是一直陪伴在王子身边的法拉公主，在游戏途中，法拉利用她纤细的身体帮助王子前进到许多不能到达的场所打开机关，虽然这些都是由电脑在控制，但是对于解开谜题有着很大的帮助，比如上面提到的"阳光照射"谜题，其中有一处机关就是法拉帮助王子打开的。在美式动作游戏中，已经很少看到设计如此巧妙的谜题了。

下面就该谈谈游戏中最主要的系统——"时之砂"了。作为游戏中的主角，"时之砂"系统所起的作用是巨大的，它可以说是游戏中的一剂"后悔药"。其实无论是在生活中还是在游戏中，当我们犯下些许错误的时候，都会有这样的想法："要是刚才不这样而是那样就……"。"时之砂"系统就是在游戏中给你这么一次重来的机会，无论是失足掉下深渊，还是屈死在敌人的刀下，只要让时间倒流，一切问题都不再是问题。也许有的玩家认为这个系统会让游戏难度大大降低，但是反过来说带给玩家的乐趣也会倍增，它让玩家不会因为一次偶然的失误而使游戏的心情受挫。而且在游戏中有着时间槽的限制，如果没有足够的时间槽也是无法让时间倒流的，所以整体的平衡性并没有因为"时之砂"系统而降低。

关于画面和音效

早在2003年E3大展上，当育碧公司首次公开游戏画面的时候，首先征服人群的就是游戏那出色的画面表现。不知道大家是否记得《汤姆·克兰西的分裂细胞》这款游戏，游戏中强大的图像光影引擎让游戏平添几分吸引力。而这次《波斯王子 时之砂》所使用的就是和前者相同的被命名为"JADE(翡翠)"的引擎（同样采用此引擎的还有《超越善恶》），正是基于此点，游戏才能表现出令人惊艳的华丽效果。加上整个画面都好似被一层金色的光晕所笼罩，不但切合了沙漠王国特有的气氛，还巧妙地遮掩了锯齿等令人不爽的效果。（在游戏的三个家用机平台版本中，效果最好的无疑就是Xbox版）看上去十分舒服，"如丝般顺滑"（开发人员语）。（笑）即便说《波斯王子 时之砂》是同期游戏中画面最炫目的也一点都不过分。

在游戏声效方面，育碧公司更是不惜成本请来了著名摇滚乐队"茶话会（Tea Party）"的斯图尔特·查特伍德（Stuart Chatwood）作为音乐主创，而音效部分则请来了曾经获得奥斯卡最佳音效设计奖的"丹麦音轨（Dane Tracks）"音乐工作室（曾为电影《黑客帝国》、《剑鱼行动》，以及《黑客帝国》游戏版等制作音效）。另外在电影《黑客帝国》中担任音乐制作监督的杰森·本特里（Jason Bentley）也加入到本作的音乐制作中（《黑客帝国》的主题音乐就出自他之手）。当玩家听到游戏中那传统的乌德琴和通巴克鼓配合演奏的具有浓郁波斯风格的音乐时，是不是仿佛置身于那个神秘国度里呢？如果本游戏有原声碟的话，笔者一定会买一张来收藏。

结语

早在1998年刚刚兴起3D热潮的时候，曾经有一部《波斯王子3D》被顺应热潮而推出，不过那部游戏的表现令人实在不敢恭维，至多也就是一部二流动作游戏。所以当2002年育碧公司宣布制作新的《波斯王子》的时候，很多人心里都在犯嘀咕，认为充其量也就是一部男性版的《古墓丽影》，但是育碧公司凭借着游戏出色的表现回击了所有的疑问，而且《波斯王子 时之砂》绝对有实力成为以后同类游戏的范本！不过这种类型的游戏有一个通病就是可重复性较低，而且游戏整体难度偏低，所以尽管GAMESPOT给本游戏打出9.0的高分，但是评价却是一句"EASY"。不过游戏中收录了初代的两作《波斯王子》，（各个不同机种版本收录的内容略有不同，Xbox版最全而且包括制作花絮和幕后访谈等等）也算是给怀旧的玩家一个温故知新的机会。

UCG 排行榜 RANKING

栏目主持 多边形



年末商战的大潮终于袭来，除了少数几个大人气作品之外，其他位置全部被新游戏顶替，想想这样的情况可能一直要持续到年底，真是睡着了都要笑醒了。大人气续作《大众高尔夫4》发售伊始就以绝对优势当之无愧地爬上榜首。继美版热销之后，日版的《恶魔城》新作也发售了，并以接近5万份的销量飞上排行榜。而接下来的第二周（12月1日～7日）里，情况又发生了翻天覆地的变化。街机上大受欢迎的《机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯》在家用机上也表现不俗。《GT赛车4 序章版》也凭借系列的巨大魅力取得不错的销量。而上周的亚军《SD高达 G世纪 ADVANCE》一落千丈跌到了第十名。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年11月24日～2003年11月30日

1位 PS2 大众高尔夫4

SCE ■ SPG ■ 2003年11月27日 ■ 50万0200套 ■ 累计 50万0200套



强调万民同乐的"《大众高尔夫》系列"最新作在万众瞩目中发售了，（笑）游戏的气氛相当轻松，再加上简单的操作，就是平时不玩游戏的爸爸妈妈爷爷奶奶也可以加入到高尔夫的行列中，能够让全家同乐的游戏当然会大卖热卖了。

2位 GBA SD高达 G世纪 ADVANCE

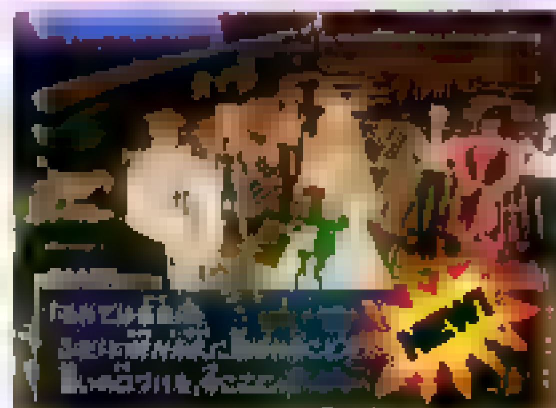
BANDAI ■ S·RPG ■ 2003年11月27日 ■ 13万6300套 ■ 累计 13万6300套



首次登陆GBA的"《SD高达》系列"作品，对于系列FANS来说终于实现了"随时随地战斗"的梦想了。（笑）游戏画面表现十分出色，众多的隐藏关卡和隐藏角色大大增加了游戏的可玩性，而最新作"《SEED》"机体的加入更是让人欲罢不能。

3位 [illegible] 荒野兵器 Alter Code: F

[illegible]



一款素质极佳的重制作品，相对于PS版，画面的进化自然无需赘言，而剧情方面仍保持了原作的流程，系统回归原点令FANS们大声叫好。虽然本作有点"炒冷饭"的嫌疑，但是由于制作公司的用心，本作还是赢得了FANS的喝彩。

名次	游戏	资料	
4	马里奥聚会5	NINTENDO ■ ECT ■ 2003年11月28日 ■ 8万2500套 ■ 累计 8万2500套	NEW!
5	假面骑士 正义的系谱	BANPRESTO ■ ACT ■ 2003年11月27日 ■ 5万1800套 ■ 累计 5万1800套	NEW!
6	恶魔城 Castlevania	KONAMI ■ ACT ■ 2003年11月27日 ■ 4万9500套 ■ 累计 4万9500套	NEW!
7	口袋妖怪竞技场	NINTENDO ■ ETC ■ 2003年11月21日 ■ 4万6900套 ■ 累计 16万8800套	
8	马里奥赛车 双重冲击！！	NINTENDO ■ RAC ■ 2003年11月7日 ■ 4万2400套 ■ 累计 [illegible]万3600套	
9	山脊赛车 进化	NAMCO ■ RAC ■ 2003年11月27日 ■ 4万100套 ■ 累计 4万100套	NEW!
10	零 红蝶	TECMO ■ AVG ■ 2003年11月27日 ■ 3万8700套 ■ 累计 3万8700套	NEW!

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年12月1日～2003年12月7日

1位 PS2 机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯

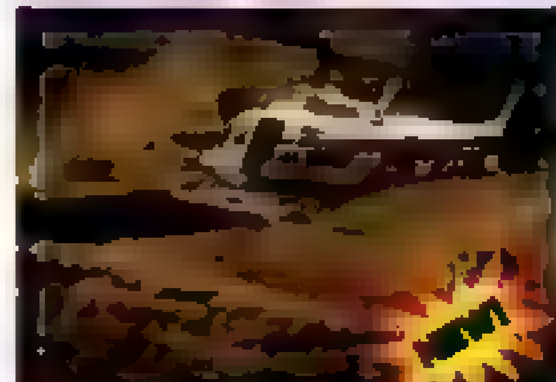
BANDAI ■ ACT ■ 2003年12月4日 ■ 31万4800套 ■ 累计 31万4800套



由CAPCOM制作，BANDAI发行的一款以"《机动战士高达》系列"为主题的动作游戏。能够操作自己喜爱的机体在各大著名战场中与敌人战斗是所有"《机动战士高达》系列"FANS的最大愿望吧？这也是前作大受欢迎的原因，而续作也因此取得了不俗的销量。

2位 [illegible] GT赛车4 序章版

SCE ■ RAC ■ 2003年12月4日 ■ 21万6400套 ■ 累计 21万6400套



作为正式版发售前的一道开胃菜，《序章版》可以说碰了个头彩。这款以"教学"为主的赛车游戏以出色的品质和细致的系统让人不得不佩服制作人员的严谨态度。虽然收录的赛道不多，但是已经足够让大家玩到正式版发售那天了。（笑）

3位 [illegible] 大众高尔夫4

SCE ■ SPG ■ 2003年11月27日 ■ 15万8200套 ■ 累计 65万8600套



上周的冠军经过首发的热销后，本周跌到了季军的位置，不过销量方面比第四名还是要高出一倍多，由此可见本作的实力。另外本系列首次发售了网络版，在一定程度上限制了一定销量，不过对于这样长卖的作品来说，好日子还在后头呢。

名次	游戏	资料	
4	火影忍者 NARUTO 激斗忍者大战2	TOMMY ■ ACT ■ 2003年12月4日 ■ 7万6900套 ■ 累计 7万6900套	NEW!
5	荣誉勋章 日出	EA ■ FPS ■ [illegible]年12月4日 ■ 6万5300套 ■ 累计 6万5300套	NEW!
6	力量职棒口袋版6	KONAMI ■ [illegible] ■ [illegible]年[illegible]月4日 ■ 5万7000套 ■ 累计 5万7000套	NEW!
7	马里奥聚会5	NINTENDO ■ ETC ■ [illegible]年11月28日 ■ 5万200套 ■ 累计 13万2800套	
8	霸天开拓史 无尽之翼·失落之海	NAMCO ■ RPG ■ [illegible]年12月5日 ■ 4万7600套 ■ 累计 4万7600套	NEW!
9	口袋妖怪竞技场	NINTENDO ■ ETC ■ 2003年11月21日 ■ 3万200套 ■ 累计 19万9100套	
10	SD高达 G世纪 ADVANCE	BANDAI ■ S·RPG ■ 2003年11月27日 ■ 2万9200套 ■ 累计 16万5500套	

文 娆舜禹

大众高尔夫 4	SCE	SPG
PS2 GOLF4	2003 年 11 月 28 日	日版

みんなのGOLF 4
EVERYBODY'S GOLF



操作介绍

3D 摇杆	操作视角
十字键	操作球落点的位置 / 决定击球的部位（在游标移动以后）
○键	确定击球（以正常力量）
×键	视角水平后移 /（在击球时略微减小力量）
△键	视角水平前移 /（在击球时略微增大力量）
□键	使用 "Power Mode" 按两次为 "Full Mode"
L1 R1 键	更换球杆
L2 键	切换为查看视点
R2 键	还原为普通视点
SELECT	查看比分
START	鸟瞰赛场

菜单介绍

【みんなで GOLF】多人模式	可供 1~4 个玩家同时游戏。
【ひとりで GOLF】单人模式	提供玩家一人游戏。
【ショップ】商店	在这里可购买角色使用的道具，[illegible]
【データ】资料库	这里玩家可以回放游戏录像、查看自己的道具等等。
【オプション】设定	游戏的各项设定。

多人模式菜单

【マッチプレイ】双人模式	这里可以进行一对一的比赛。
【ストローク】四人模式	这里可以让四个玩家同时进行比赛。
【ミニゲーム】迷你游戏模式	提供四个玩家进行迷你场地的比赛。

单人模式菜单

【VS モード】VS 模式	玩者要与电脑选手展开一对一的比赛，规则是 9 局决胜制，目标是"全国制霸"。不仅可以赚取资金，而且只要赢了该电脑角色下次就可以选用他，另外如果领先 2 洞以上获胜，就可以挑战ハードモード (Hard Mode)，胜利后可获得该角色的隐藏服装。
【トーナメント】大赛模式	玩者要在此进行 18 洞为 1 局的比赛，结束后可获得与名次相应的经验值，在积满经验值后会出现升级考试，通过后即可升段。这里始终会统计玩者的排名，随着玩者所选的角色段位、等级的提升，资金也会不断增加，还可以获得隐藏的比赛场地。
【ミニゲーム】迷你游戏模式	这里一共有三个场地，这些场地的面积很小，而且限制了条件，专门用来打短杆 推杆等内容，是个适合短时间决胜负，以及练习特定杆法的场地。
【トレーニング】练习模式	玩家可以凭自己的喜好来实现各种设定的练习。
【全国大会】全国大会	通过网络与真正的玩家对战（其实就是前作《大众高尔夫 ONLINE》的内容）。

高尔夫球的规则及术语解说

为了帮助玩家更好的理解游戏，本文先简略介绍一下高尔夫球的规则。

比赛规则

高尔夫球最基本原则就是将一颗球自球台起连续打进目标球洞为止。高尔夫球的比赛分为比杆赛和比洞赛两种，一般的比赛都采用比杆赛，本游戏也是如此。比赛开始后，由每位选手依次击球，自第一杆至最后一杆，所打出的杆数最少者获胜。

常用术语解释

果岭（GREEN）	位于球洞周围的平坦草地，面积大约有一百平方米，球洞上插有旗帜作为标志，击球时的第一目标就是先将球打到果岭之上。
落点	指一个球杆能够打击的最大距离，游戏中以黄色的小三角表示。
推杆（PUTT）	当球上了果岭以后 就不能再用长杆击打，而要用短杆以近距离小力量击打，称为推杆。
罚杆（PENALTY）	罚杆的原因有很多种，但在本游戏中一般只有 O B 球时才会罚杆。
O B	界外球，如果球落水或者飞到界外，那么击打者就要加罚一杆。
码（YARD）	高尔夫球用来计算距离的尺度，在游戏中以×××y来表示。

记分规则

在比杆赛中，每一局都设有一个标准杆数，即 PAR，以此为准来记分，低于标准杆为负分，高于标准杆为正分，以分数最低者取胜，并且这些分数都有一个名称：

ALBATROSS	比标准杆少三杆。
DOUBLE EAGLE	低于标准杆三杆，也称双老鹰击。
EAGLE	低于标准杆二杆 也称老鹰击。
BIADIE	低于标准杆一杆 也称小鸟击。
PAR	标准杆。
BOGEY	高于标准杆一杆。
DOUBLE BOGEY	高于标准杆二杆。
TRIPLE BOGEY	高于标准杆三杆
BOOBY	倒数第一名。

新系统介绍

新系统介绍


Power Mode/Full Mode

"FULL MODE"——这也是本作新增加的一个系统。熟悉游戏的玩家都知道，在击球前按一下"□"键，就可以发动"POWER MODE"，它的作用是增加击球时的力度。而在本作中，发动"POWER MODE"（力度槽右端出现红色火焰）后再按一次"□"键，火焰就会变成蓝色，同时落点处也会显示"FULL"字样，这样击出的球力道比 POWER MODE 时还要更强一些。

注意，"FULL MODE"与"POWER MODE"会同时消耗使用的次数，另外"FULL MODE"在短杆时无法使用。

新手模式


左：新手模式 右：正常模式

本作中新加入了一个"新手模式"，在这个模式中，击球方式由原来的决定两次简化为只按一次（决定力度）即可——这个模式的优点是让人轻易就能打出很准确的球，缺点是不能打出特殊的变化球，所以只适合初学者使用。

它的使用方法很简单，在比赛前选择画面右下方的"かんたん入力"就是新手模式，"コースに出る"为正常击球模式。

另外，在推杆时无论是否是"新手模式"，一律只能以决定力量的方式进行。

击球技巧

一 长杆球

在击球控制槽的两端分别有两个点，玩者第一次按下时决定击球的力量，槽涨得越满力度也就越强；随后力度槽又会返回，这时按下键是决定击球的准确度，同样落点越近击出的球也就越容易接近目标，这种击球方式我们称之为长杆球。


▲长杆是奠定开局形式的关键。

在长杆球打得恰到好处时，就会出现“NICE SHOT”（漂亮一击）。本作中对“NICE SHOT”的出现条件有了小小的改动，玩家只要稍作留意，就会发现控制槽的右下方有一条粉色的小区域，只要玩者将点停留在粉色区域中，也会打出“NICE SOHT”来，所以本作中“NICE SHOT”的出现机率很高，玩家要充分利用这一特性。



▲漂亮的Nice Shot。

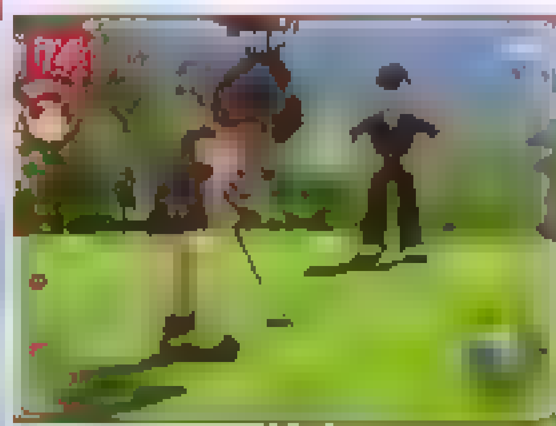
二 推杆


▲推杆的技巧可是大有学问。

在将球击上果岭之后，就要使用推杆来击球。推杆的学问有很多，在这里只讲最重要的两点：一是要计算好球与洞之间的距离，以及所需的力度，这一项没有诀窍，只能通过长时间的练习才能把握好其中的分寸；二是要注意天气和地形对球体的运行轨迹所产生的影响。在推杆中，风力的影响可以忽略不计，主要是下雨会使地面发滑，所以会产生与平时不同的效果。地形差异会通过方形格子上的流动线条体现出来，玩家要根据它们来调整击球的方位。

在本作中，天气和地形的差异对于击球的影响更为严谨和突出。实践证明，前作中击球和推杆的方法已经不是很适用，这一点要请老玩家特别注意。

三 落点的选择



若想将球击到最理想的位置，落点的选择就是极为重要的一环。选择落点时要从多方面考虑。首先是查看环境，玩者要根据每只球杆所表示的黄色直线和三角标志来调整球的大致落点，并要多利用控制观点的按键从各个方向来查看，才能准确地判断落点的位置；其次是风向和风力，它是影响落点的最大因素，在每一次击球前，一定要针对当时的风向与风力来调整落点，这一点尤其重要；再有就是一些障碍物，比如水潭、沙坑、树木等，在击球时一定要注意避开它们。

四 变化球

在击球时利用十字键的方向控制，以及△键、×键击球的不同力度，就可以组合出各种变化球。在实战中，变化球的实用性相当高，能否熟练应用变化球，也是高手与初学者的分水岭。本作的变化球大致有以下几种：

侧旋球：在击球时按住十字键左或右，球便会以左右弧线的方式飞向落点。侧旋球一般用于对抗风力，或是绕过障碍物时使用。

强化侧旋球：击球的游标移动后，在决定力度时先按住想要击球的相反方向，然后决定准确度时再按住想要击球的正确方向。比如想要发一个右侧旋球，那么在第一次决定时先按住左方向，第二次决定时按右方向。注意，强化的侧旋球必须打出“正中球”时才会出现，否则就以最后按下的方向为准。

上旋球／下旋球：在击球时按住十字键上或下即可。上旋球飞行高度较低，受风力的影响较小，落地后惯性也更大；下旋球飞行的高度较高，容易受到风力的影响，但优点是落地时会出现倒退移动的效果。

强化上旋球／强化下旋球：此两种球的原理与强化侧旋球相同，因此不再赘述。强化上旋球有一种极特殊的效果，如果球击中旗杆，那么这时球会顺着旗杆垂直上升然后再落下；强化下旋球则是令球落地后倒退的距离更远。同样也只会在“正中球”的情况下才能打出。

五 正中球（Just Impact）

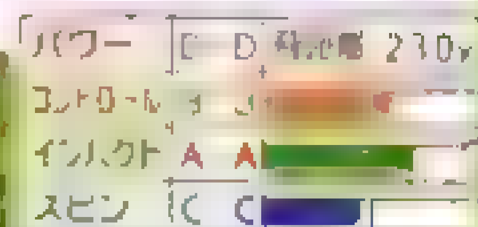
当本作的新系统“FULL MODE”发动后，如果游标恰好到达了力度槽两边的最佳位置，人物就会击出带着火光的球来，它的特殊之处在于：


▲华丽的一击！

1. 力量是普通球的1.5倍
2. 准确度是普通球的1.25倍。

需要注意的是，正中球只能在长杆的情况下打出来。

角色基本能力说明



【パワー】	力量。一名角色在无地形，风力影响的情况下，从击球点一次击球所能到达的最大距离。
【コントロール】	控球力。这项数值越高　在击球时出现失误的概率也就越低（实际上就是游标比较好控制），同时所击出的球落点也更准确。
【インパクト】	稳定力。这项能力越高，力度槽也会越长，游标行走速度也会更慢。
【スピン】	技巧性，这项能力较高的角色，在使用变化球时旋转的效果会更加明显。

场地介绍

【さくら山温泉C.C】——初学者的天堂



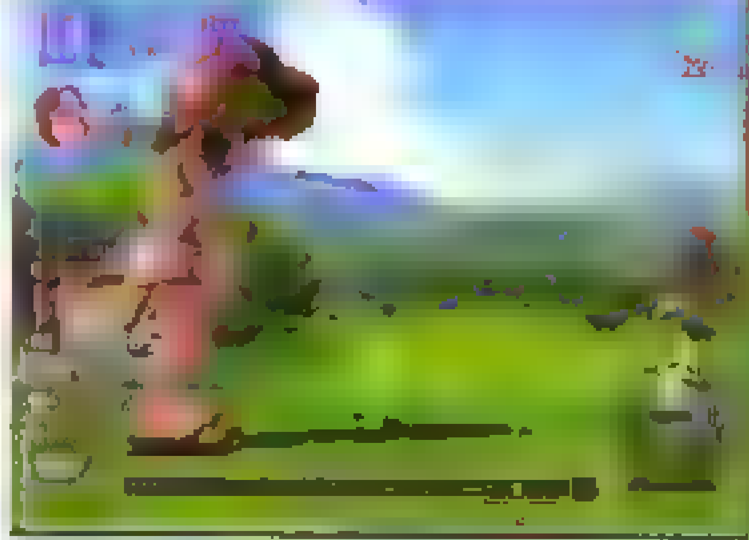




久负盛名的さくら山温泉是著名的高尔夫球指定用场地，也是《大众高尔夫4》的玩家第一个接触到的场地。这里的特点是场地平坦，基本上没有障碍物，并且气候很好，很少有强风和雨雪天气出现（玩者另行设定除外），因此这里非常适合刚刚接触本游戏，或是喜欢在平稳的条件下发挥球技的玩家来选择。

【ノーザンフォックスC.C】——初、中级者的选择







这里是位于北海道的一座小山谷，倚山傍水，风景秀丽，是打高尔夫球的最佳之地。该场地的特色是地势高低起伏，转折点相当多，并且在一些小场地中常常会出现水潭，这些障碍虽然给打球造成了一定难度，但却也是高尔夫球的乐趣之一。

总的看来这个场地难度不算高，多利用长杆和“FULL POWER MODE”的威力击打出漂亮的长球是取胜的关键。此场地适合对游戏有一定了解，并喜欢尝试障碍的玩家选择。

【富士樱ＣＣ】——中、上级者的乐园



富士樱坐落在富士山脚下、河口湖的附近，也是一个真实存在的场地。这里之所以能广受高尔夫球爱好者的青睐，不仅因为其风景如画，更主要是因为其地形连绵起伏，高低差很大，很适于发挥球技。在这个场地中，天气对于比赛的影响尤其突出，还有沙坑、水潭的数量也比前两个场地要多一些，新手若是到了这里，只怕会叫苦不迭，只有具备一定实力的玩家才能在此如鱼得水，展示自己高超的球技。



【松风ゴルフクラブ】（迷你场地）——短杆练习的最佳场地



这个场地相当特别，它位于日本海的海岸，场地几乎都是窄小的悬崖峭壁。由于场地是环海而立，当玩家一旦不能一杆上果岭，那么球掉进大海的机会就相当高。这里是练习短杆的最佳场地，如果玩家不喜欢打正式的比赛，不妨来这里一展身手。

另外，伴随着古乐器演奏的背景音乐和海浪声，一面欣赏着古朴日式的日本建筑以及海岸的美景，也是一种莫大的享受。



【パットゴルフ初级】（迷你场地）——将推杆技巧发挥到极致的场所

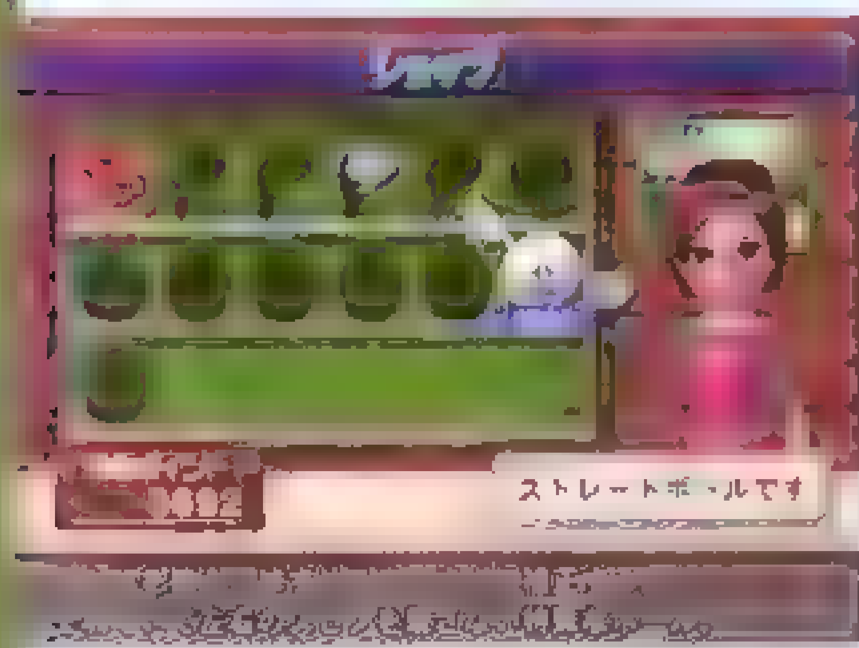


如果你非常喜欢高尔夫球中的推杆球，或者是在推杆技巧上还有欠缺，那么到这个场地来练习就再好不过了。这里采用的是记分制，按球的滚动距离计算得分，第一杆最多50分，第2杆最多得5分，超过2杆、或是球滚出场地则不得分。在这里推杆与平时有所不同，击球点与球洞之间都设有重重障碍，令推杆变得不那么顺利，玩家必须事先计算好球的路线，以及考虑如何避过障碍才能完成推杆，技巧性相当强。



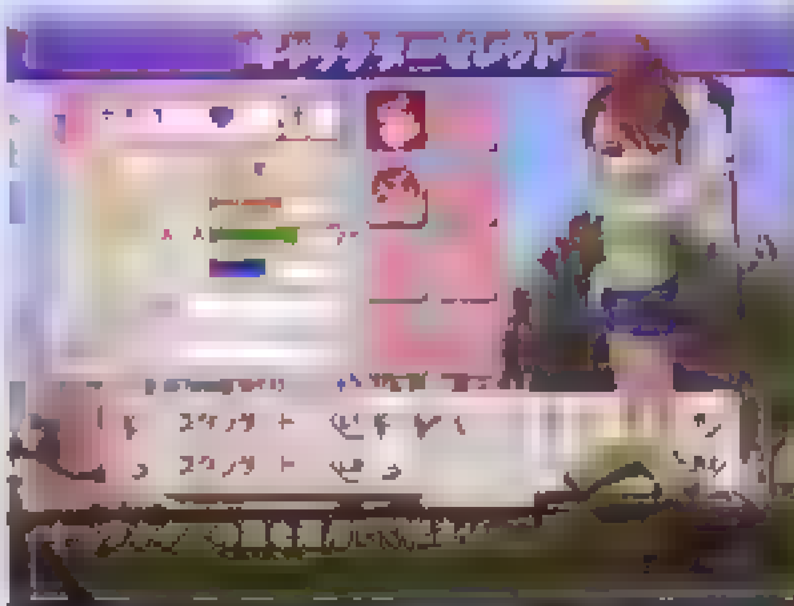
其他要素

一 道具购买



在游戏中通过比赛获得了奖金，自然要去消费一番，本作中商店系统仍然存在，能够买到的商品也是多种多样，从高尔夫球、球衣、球杆到装饰品、玩具、胜利姿态等等，简直让人眼花缭乱，不过这些东西可都价值不菲，要想把它们都买走，恐怕就得通过比赛没命地去赚钱了。它们同样也物超所值，当你拥有了昂贵的球杆，打出比别人更远、更准确的球时，你就会觉得这份付出还是非常值得的。

二 搜集隐藏人物、场地及服装



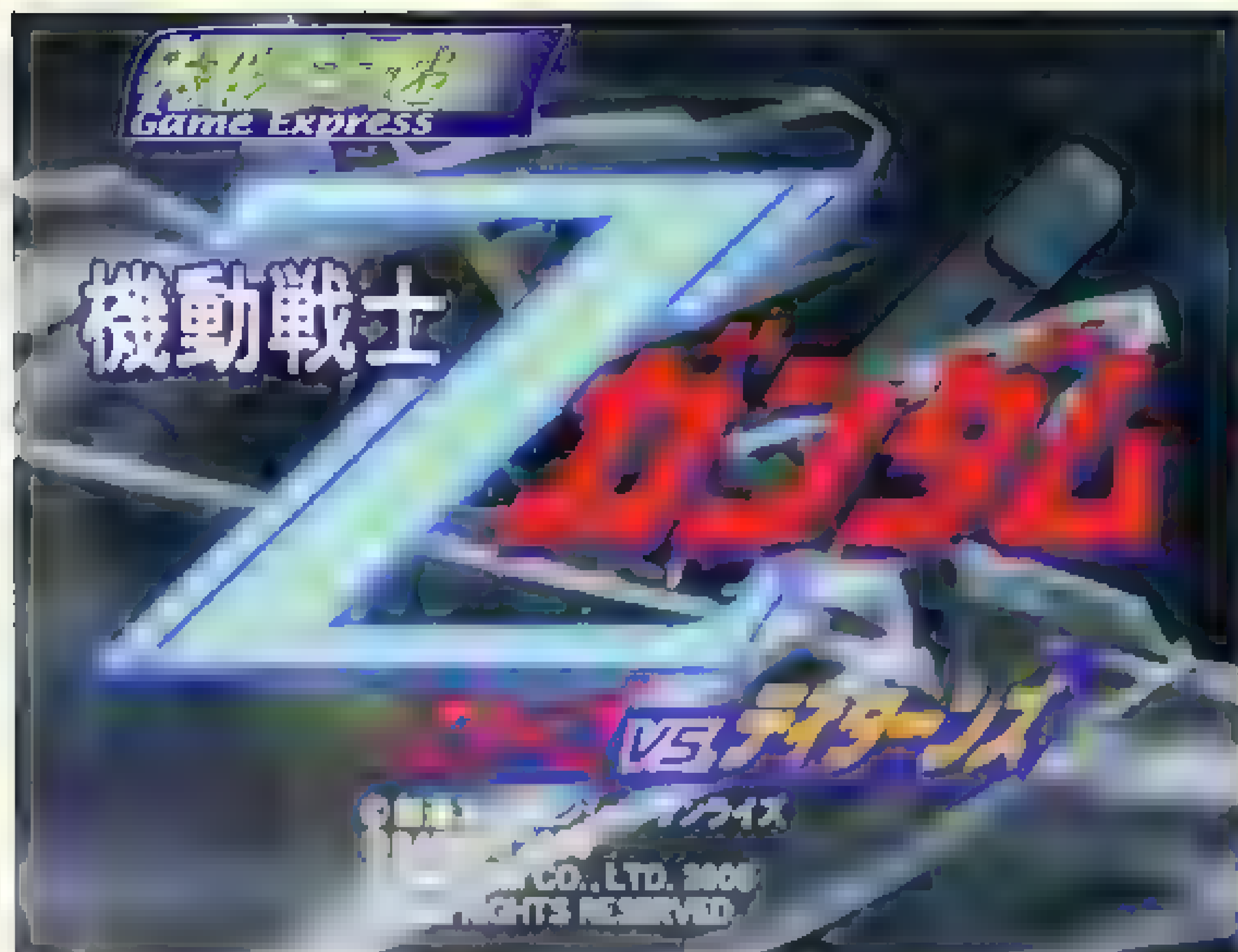
本作中可选的人物一共有34名，场地也多达十几处，这么多的人物和场地自然不会让玩家轻易就得到。游戏一开始只有可怜的4名角色可以选择，但是随着玩家VS模式的深入，以及大会模式的不断提高，这些隐藏人物和场地就会逐一露出真面目了。这些角色中既有原来作品中的老面孔，也有原创的新形象，但他们毫无例外的是都具有高超的实力。另外，游戏还给每位角色准备了8套的不同服装，玩家要想获得这些服装，就得在游戏中不断努力了，可以说收集隐藏的要素同样是本作的乐趣之一。（隐藏角色、服装、场地的获得方法见模式说明）

小结

《大众高尔夫4》不愧是同类游戏最成功的一款，游戏利用亲切、简洁的界面和操作方法，将高尔夫球这项贵族运动完美地展现在人们面前。对比3代而言，本作的场景更细腻漂亮，音乐更优美动听，人物动作更丰富，系统也更为严谨。笔者截稿时，本作在日本已经登上了销售榜的榜首，可见玩家对于本作的认可程度是如何之高，如果你也喜欢高尔夫球游戏，那么可就千万别错过了。



文：沙罗



机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯	BANDAI CAPCOM	ACT
PS2	2003年12月4日	日版
	推荐玩家年龄：全年龄	

你看到了时代的眼泪吗？

基本操作

按键	说明
○	索敌。再按下时可以进行目标切换。
□	射击。使用主武器攻击敌人。注意只有当锁定框为红色时才能够命中敌人。
△	格斗。使用光剑等武器进行白刃战，连续按下时可以打出连击。
×	跳跃。按住不放时可以飞行 BOOST用尽时自动落回地面。
R2	特殊格斗。
R1	副武器攻击。
L1	切换指令、通信 发动HYPER COMBINATION。
L2	特殊操作。如更换武器等。
STEP移动	快速疾冲。向同一方向快速输入两次指令。有上下左右4个方向。
空中疾冲	空中STEP移动。在空中时向同一方向快速输入两次指令。
变形	在空中按住×键不放，向同一方向快速输入两次指令。仅限于可变式MS。
炮击	按住○键不放再射击。比普通的射击连射性和追尾性更高。仅限于可炮击的MS。

战斗画面详细解说

战力槽
表示敌我双方的战力槽。当任意一方的机体被击破时，槽的长度也会相应地减少。哪方的槽先减为0，那么哪方便会宣告战败。

敌机耐久度
当敌机被自机锁定时，机体上会表示出敌机或敌驾驶员的名字以及机体的耐久度。耐久度为0时敌机被击破。

雷达
在特定的范围内，可以表示出自机、僚机和敌机位置。
红色　表示敌机位置
绿色　表示僚机位置
三角　表示自机的当前位置

HYPER COMBINATION槽
利用特定的行动将槽蓄满后才能够发动"HYPER-COMBINATION系统"。

作战时间
表示关卡的时间限制。根据关卡的胜利条件的不同，当时间减为0时，我方有可能战败，也有可能胜利。

锁定框
当敌机被自机锁定时才会显示。锁定框为红色时，便表示敌机进入了武器的有效射程范围内。若为黄色，则表示此时攻击无效。

敌机警告
当玩家被敌机锁定，或是某个方向出现了敌人，那么画面上敌机所处的方向便会出现警告的标志。在这个时候，如果敌人向自机开火，警告标志还会变成红色提醒玩家。

信息栏
可以显示出我方机体在战斗中"命中敌人"、"击破敌机"之类的信息。不过如果不小心打中了我方机体，信息栏里也同样会显示出来。

对僚机下达的指令
僚机为AI控制时，可以切换各种指令，使作战变得更加有利。共有ノーマル（自由发挥）、射击重视、格斗重视、援护重视、回避重视等指令。

主射击武器弹数
玩家操作的机体的主要武器的残弹数量。当武器的弹药用尽或是上弹时，颜色会变成红色，表示暂时无法使用。

推进器槽
无论是跳跃、飞行、变形或疾冲等动作，都会消费该槽。当槽里的能量用尽时，机体当前进行的动作，比如变形就会被迫停止。只有落回地面以后，才能够回复该槽的能量。

耐久值
表示MS的耐久度。当受到攻击时，耐久值便会减少。数值变成0时，机体便被会击破。

副射击武器弹数
机体的副武器的残弹数量，大部分机体的副武器都是火神炮，也有个别的武器是导弹。没有副武器的机体不会在画面中显示残弹图示。

作战指南

要点1　回避

在本作中，避开敌人的攻击再伺机进行反击是基本中的基本。如果不能熟练地掌握有效的回避方法，那么战斗将会变得异常艰难。

为了在战场上不被敌人从远处进行狙击，不断来回移动是非常重要的。但是，一味地胡乱使用STEP移动并不能躲避敌人的攻击。也就是说，必须要学会横移动、STEP移动、跳跃躲避等动作的使用方法。使用哪种动作好，哪种动作能够躲避这次攻击，这些都是事先就要考虑好的。另外，还要注意画面上的警告标志。如果其在不断闪烁，甚至变成了红色，那么就需要立刻躲避了！

横移动

没有破绽的基本回避法



几乎所有从正面过来的攻击，在通常情况下只需要向两边不断移动便能够躲开。只要不理会敌人的攻击一直移动，那么即使在较近的距离下，也能够躲开攻击。不过像THE-O这样的大型机体，在横移动中比较容易被打中。在这种情况下就需要使用STEP移动了。另外，横移动在格斗战和近距离战中的使用价值几乎为0，这点尤其需要注意。

STEP移动

近战时的紧急回避法



STEP移动虽然启动速度快，比横移动更容易避开攻击，但是在这一行动结束的同时，会有1秒钟左右的破绽出现，因此在敌人数量极多时应禁止多用这招。而在自机呆在原地未动、受到了正面以外方向的攻击以及近距离的攻击时，使用这招则能够起到"一针见血"的作用。另外，当攻击是从正面过来，那么STEP移动则应该向两边回避；攻击从两边过来，那么则应该向前后回避。

要点2 攻击

在躲开了敌人的攻击后，紧接着就需要作出反击。但是，几乎所有的机体的攻击在武器发射后，都有一瞬间无法行动，在这个时候是非常容易遭到敌人的攻击的。因此，如何才能够做到每击必中，则是玩家需要努力研究的问题。

趁敌人硬直时攻击

之前我们已经提到，在敌人攻击、使用STEP移动或是从空中着地后，会产生一瞬间的硬直时间，这时便是攻击的最好时机。尤其是敌人进行攻击后的时间最长，最容易进行反击！但是相反的，若是敌人趁着我方的硬直时间出现时攻击，那么我方遭到的伤害也是非常大的。

减少自身的硬直时间



战斗中敌我双方的硬直时间会经常出现，如何减少自身的硬直时间是胜利的一大关键。在这其中，横移动射击是最常用的方法。因为横移动时进行攻击，机体会一直按照玩家控制的方向移动，不会出现机体全身静止的情况。因此也将硬直时间减至了0。另外，在射击后立刻跳跃，或是在空中进行攻击，都能够令攻击后的硬直时间减少。以上几个都是攻击时的主要手段，一定要熟练掌握。

从敌机的上方死角攻击



在机体的正上方，是无法进行锁定的真空区域。因此，如果我方能够高高跃起，飞过敌机的头顶，那么就可以趁着敌机丢失了目标时从背后攻击。不过要注意的是，由于越过敌机的动作幅度很大，所以可能经常会出现自机也丢失目标的情况。假如万一丢失了目标，那么就需要立刻再使用索敌来锁定目标。当然此时的攻击，最好不要使用命中率过低的副武器较好。

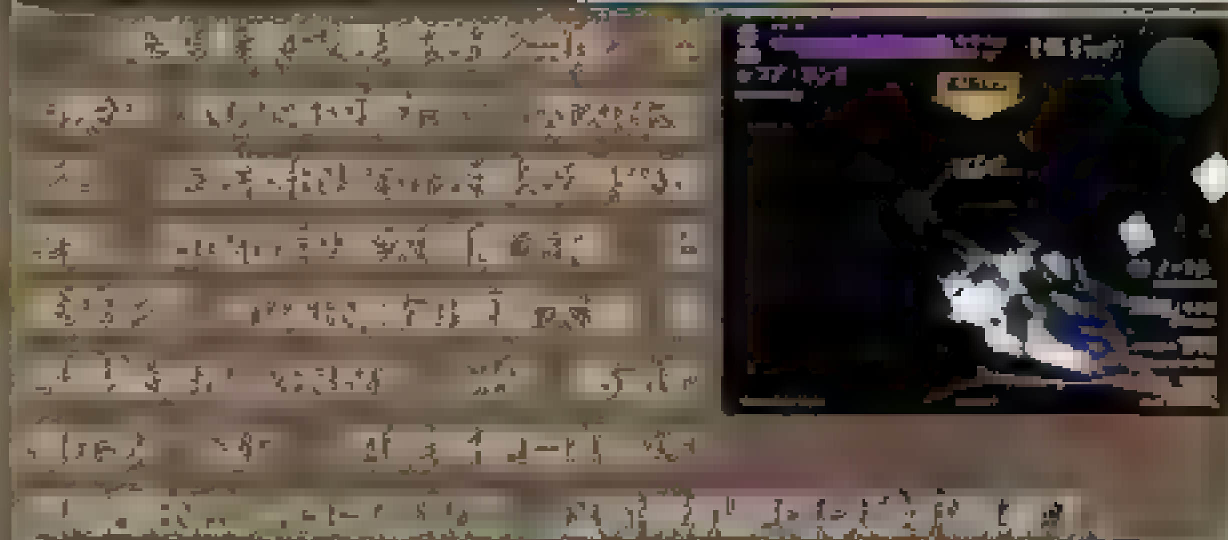
攻击没有锁定自机的敌机



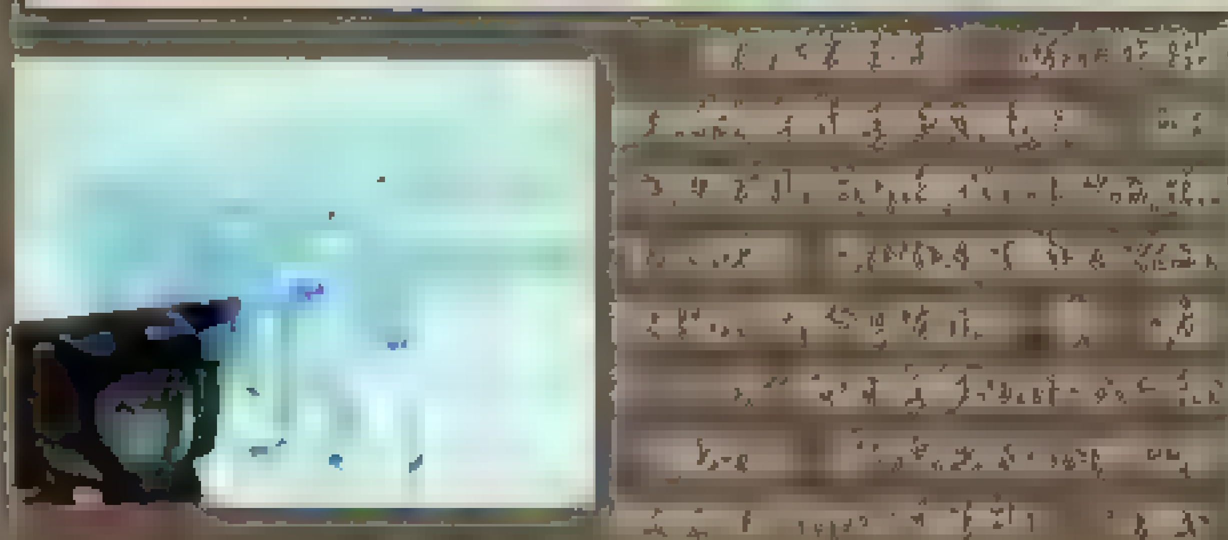
在敌我双方互斗的时候，各自都能够看到对手攻击或是回避的动作。也就是说谁先攻击，谁先倒霉……如果想顺利地在战斗中发动先制攻击的话，就最好是去找那些攻击我方僚机、没有锁定自机的敌人。尤其是敌机在对僚机进行格斗战或是被击中产生硬直时，此时攻击的命中率尤其高！

两个新要素的要点

变　形



HYPER-COMBINATION



HYPER-COMBINATION系统補条件

- ●自机被打向僚机的攻击打中
- ●僚机被自机攻击中的敌机打中

隐藏要素

MS

ハイザックカスタム	选用ハイザック并装备ビームランチャー出击。
サイコ・ガンダム	在街机模式中将其打败。
キュベレイ	在街机模式的"コロニー　レ　ザ　内部"一关中将キュベレイ击破并通关。需要注意的是此时自机的军阶必须是"大佐"以上。
连邦系MS	用幽谷军将街机模式通关。
ジオン系MS	用泰坦斯军将街机模式通关。
Gディフェンサー	使用幽谷军的スーパーガンダム将街机模式通关（仅限于对战模式使用）
白バウンドドック	使用泰坦斯军的バウンドドック将街机模式通关。
カラ　青ハイザック	[illegible]

主武器的种类和特征

机枪系

连射速度极高，上弹时间短的实弹系装备。虽然威力很小但弹数很多，用来进行牵制战是最适合不过的了。另外由于在连射时可能会被敌人躲开，所以可以进行自动追尾。

火箭炮系

被打中的敌机会立刻倒地，是拥有比光束武器更高追尾性能的实弹系装备。缺点是在双方互射的时候会被光束武器破坏。由于爆炸时有爆风，所以援护同伴时需要注意。

特殊系

像海ヘビ、ハンマー这类武器便属于特殊装备。没有任何使用限制，打中敌人后便能使其倒地是其魅力所在。不过缺点是它们的攻击范围太小。

加农炮系

Z高达的第二种武器或钢加农之类的机体持有的米加粒子炮就是这类武器。按住○键不放的话，便能够进行远距离的炮击。在按住○键不放的这段过程中虽然机体没有任何防备，但能够加强连射速度。

光束系

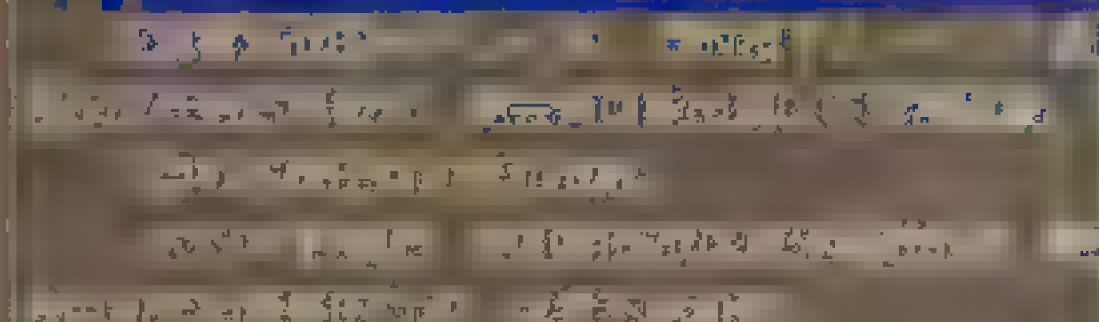
大部分MS的标准装备。能够破坏（或贯穿）火箭炮或是导弹，在移动时还能够自动进行一定程度的追尾。但残弹数量较少是其最头痛的问题。

导弹系

单发威力低、弹速较慢的实弹装备。优点是其追尾性能十分优越，比较容易命中敌人。另外其上弹时间也较短，所以可以不用担心命中率的问题。

模式

对战模式下的BUG



- Zガンダム・ハイメガランチャー
- ハイザックカスタム
- メッサーラ
- ガンキャノン
- ガンタンク
- 陆战型ガンダム・180ミリキャノン
- ボ　ル
- ザクII・マゼラトップ炮
- ゾック



GT赛车4 序章版	SCEI/POLYPHONY DIGITAL	RAC
PS2 Gran Turismo 4 Prologue	2003年12月2日	中国台湾

文．多边形

GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR "Prologue"

作为史上首个全系列销量突破1000万的赛车游戏作品，"《GT赛车》系列"的地位无疑是难以动摇的。继上一作《GT赛车3》之后时隔两年，系列最新作《GT赛车4 序章版》终于来到了玩家面前。如果将《GT4》正式版比喻为一道大餐的话，那么这个《序章版》就是一道可口的开胃小菜 可不要小瞧这道小菜，它不但能让你提前领略到正式版的精彩之处，还提供了极为详尽的教学篇章，带领你一步步进入到精彩的《GT赛车4》的世界

基本操作	
十字键	菜单移动
左摇杆	方向控制
右摇杆	移动视点
×键	油门
○键	手刹
□键	刹车
△键	倒档
L1键	向后视点
R1键	视点切换
L2键	下档
R2键	上档

画面和音效

作为一款充分发挥了PS2机能的作品，游戏的画面自然是顶级的。但是当第一眼看到游戏开场动画的时候，依然被其以假乱真的画面惊讶得目瞪口呆，虽然不是全即时演算的动画，但是整个画面的表现还是大大地超出了自己的想像，实在不能相信这是一款PS2上的作品。（笑）

开始游戏后，自然要拿来和前作《GT3》作比较。首先在赛车模型上，4代无疑比3代又有了很大的进步，最明显的一点就是在3代中某些车体还能看到一些棱角，而在4代中就变得非常顺滑。其次是车体表面的反光减弱了一些，但是看起来更加真实，前几作中那种"玻璃镜"的表面不复存在了。另外这次车身上的倒影已经完全实现了即时反映，意即赛道周围的景物将完全真实地投射到车身上，不过由于解析度很低，所以也不是很明显，也许在正式版中会有改观。不过本作依然没有加入车体损伤和车体污损的设定，无论在赛道中撞得七零八落还是跑得尘土满天，比赛结束后赛车依然和开始前一样亮丽如新。（笑）

而在赛道场景方面更是大大地超越了前作。赛道完全写实这一点就不用废话了，在场景的细腻程度上比起前作来要增强许多，特别是在光影表现方面要超出前作一大截，显得更加逼真。最令人啧啧称道的就是大峡谷赛道和意大利赛道的远景画面了，虽然都知道那个大背景只不过是一副贴图而已，不过在游戏时（特别是重放画面）还是不知不觉地被吸引过去 … 然后"咣"的一声撞在墙上……（笑）而最让人眼前一亮的就是赛道旁为你呐喊助威的观众了，以前只是作为一块纸板摆设的他们这次变得栩栩如生，虽然近距离观察就会发现他们其实就是一群2D动画而已，不过即使这样也给比赛增添了很多真实的气氛，当你看到赛道中冒险为你拍照的观众时，还真的生怕撞到他们呢！

游戏中音效方面的主角自然是各种车辆的引擎声了。作为一款"模拟真实"的赛车游戏，除了画面要再现真实车辆之外，和车辆相关的声音更是不能马虎，其中最能体现真实度的就是汽车引擎声了。同前作一样，本作中收录车辆的引擎声全部采自于真实车辆在实际运作过程中发出的声音，所以当你在游戏中踩下不同程度的油门、上档或下档、碰撞或转弯所表现出来的引擎声是截然不同的！相比之下《GT3》就显得很模糊，远不如本作清晰可辨，由于这一点难以用语言形容，还请各位玩家在游戏中仔细体会。

教学模式

《GT赛车4 序章版》最大的卖点就是这个"教学模式"了，在"教学模式"中提供了两大部分的教学课程，第一部分的基础教学课程一共有25课，分为绿、黄、蓝、红四个等级，循序渐进地从最初级的踩油门开始教你如何驾驶车辆。每个课程都有全程中文解说，虽然不是很标准的普通话，不过内容非常详细，再加上电脑演示，可以说是一个细致入微的课程。不过通过条件就非常苛刻了，刹车踩晚了？重来 滑出赛道了？重来！撞墙了？重来！时常有让人摔手柄的冲动！不过这样严厉的课程目的只有一个：就是要把玩家从一个对赛车毫无概念的新手培养成为 名标准的GT

精彩的ENDING画面！

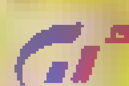
劲爆OPENING CG!

赛车手，所以玩家若是想成为一名"GT高手"，就必须要通过严格的课程训练。

等到玩家通过了第一部分的训练之后，马上就会进入第二部分的"实战课程"。紫色的"实战课程"一共有16课，与第一部分的基础课程相比，这里的课程是提供了很多模拟真实比赛情况的课程，让玩家在进入正式比赛之前预先学习如何面对各种困难情况。玩家需要学习的是从最简单的"外－内－外"超车方法到高级的"内－外－外"的超车方法，更有许多在正式比赛中可能遇到的困难境地的摆脱方式，而通过条件比起上面更加困难，因为有时候并不是玩家的失误所造成的失败，例如35课的10圈追逐战，玩家面对的有长达10圈的耐力考验，还有众多电脑赛车的前堵后截，很多时候往往是电脑赛车对玩家赛车所造成的碰撞导致课程的失败，真是让人欲哭无泪啊。

另外在课程之间会有部分"休息时间"，不过这可不是给你喝咖啡的时间，在"休息时间"里安排的都是类似"碰倒所有锥桶"之类的小游戏，不过想顺利通过也不是简单的事情。

不过令人安慰的是，每通过一个课程（包括"休息时间"的课程）之后，你就会获得一辆新车，如果全部模式都是以金牌标准通关的话，更有数辆顶尖隐藏车辆可以使用，其中还包括一辆三菱"I"赛车和一辆丰田MTRC，前者可是1档速度就达到200KM/H的"飞车"啊！而后者更是倒档速度就接近前者1档速度了！是不是流口水了？那么就向着全金牌努力吧



街机模式

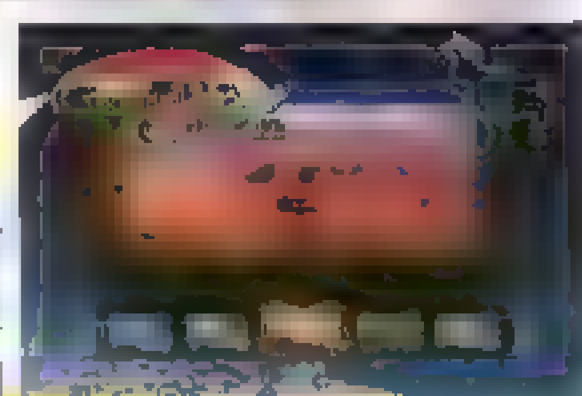
在"教学模式"中获得各种靓车之后，就可以拿到"街机模式"中爽快地飚车了。本次《序章版》虽然只收录了5条赛道，不过这5条赛道各具特色，使用不同的赛车跑起来丝毫没有重复感。

筑波赛车场：这是日本一条有名的赛道。论其人气程度，可以用家喻户晓来形容，因为在日本所有涉及赛车的电影里，几乎都能看到这条赛道的身影。赛道长度中等，速度也一般，但是由于融合了许多不同程度的弯道，所以对玩家过弯的技术要求相当高。





纽约时代广场：这条赛道构建在著名的纽约时代广场，当然实际中是没有这条赛道的。整条赛道可是说非常地极端化，包括两段里程超长的直线赛段和一段复合直角弯道，而连接两段直线赛段的又是一个180度的U形弯。在直线赛段，车速可达到200KM/H以上，而在U形弯和复合直角弯道中，车速又降至100KM/H以下，可是说是一条考验人的忍耐力和注意力的赛道。



大峡谷赛道：这条赛道是游戏中唯一一条拉力赛道，位于美国大峡谷旁。整条赛道可以说是游戏中难度最大的赛道，跑起来更是尘土飞扬，再加上路边的观众不断地叫嚷助威，可谓功感十足。在这条赛道上奔驰，一定要控制住油门的力度，时刻保持中速前进才是正确的方法。

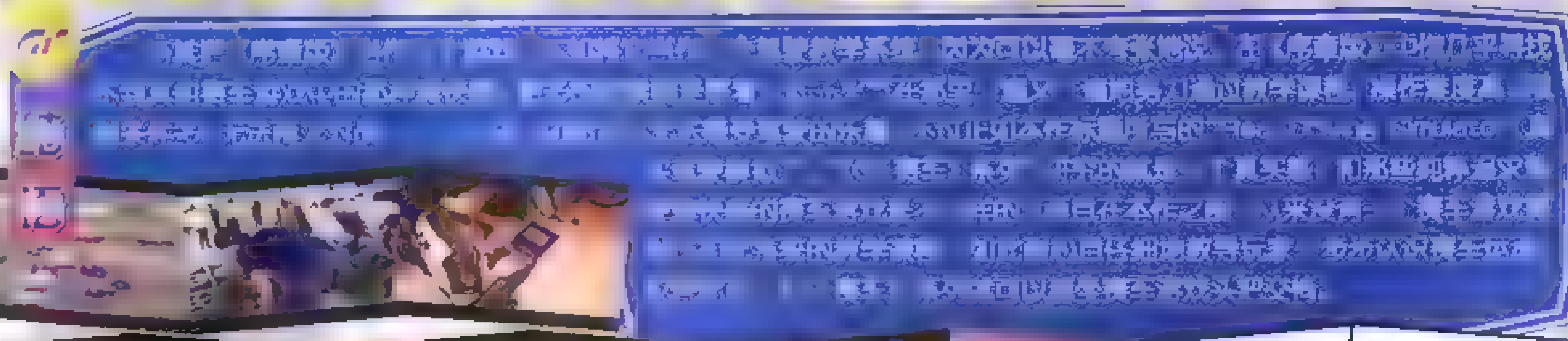
富士SPEEDWAY：这条赛道也是日本有名的赛道。从名字就可以看出，这是一条以速度感见长的赛道。弯道又大又长，对于方向的把握是个考验。某些车型在这条赛道上可以跑出接近300KM/H的速度，不愧为"SPEEDWAY"啊！



意大利市镇赛道：这是游戏中最为特殊的一条赛道。不仅弯道多，而且高低落差极大，不过由于赛道狭窄的原因，却是速度感最高的一条赛道。虽然在这条赛道上通常速度都在200KM/H以下，但是给人的感觉却在300KM/H以上！在这样狭窄的赛道上飚车，恐怕心都提到嗓子眼了。

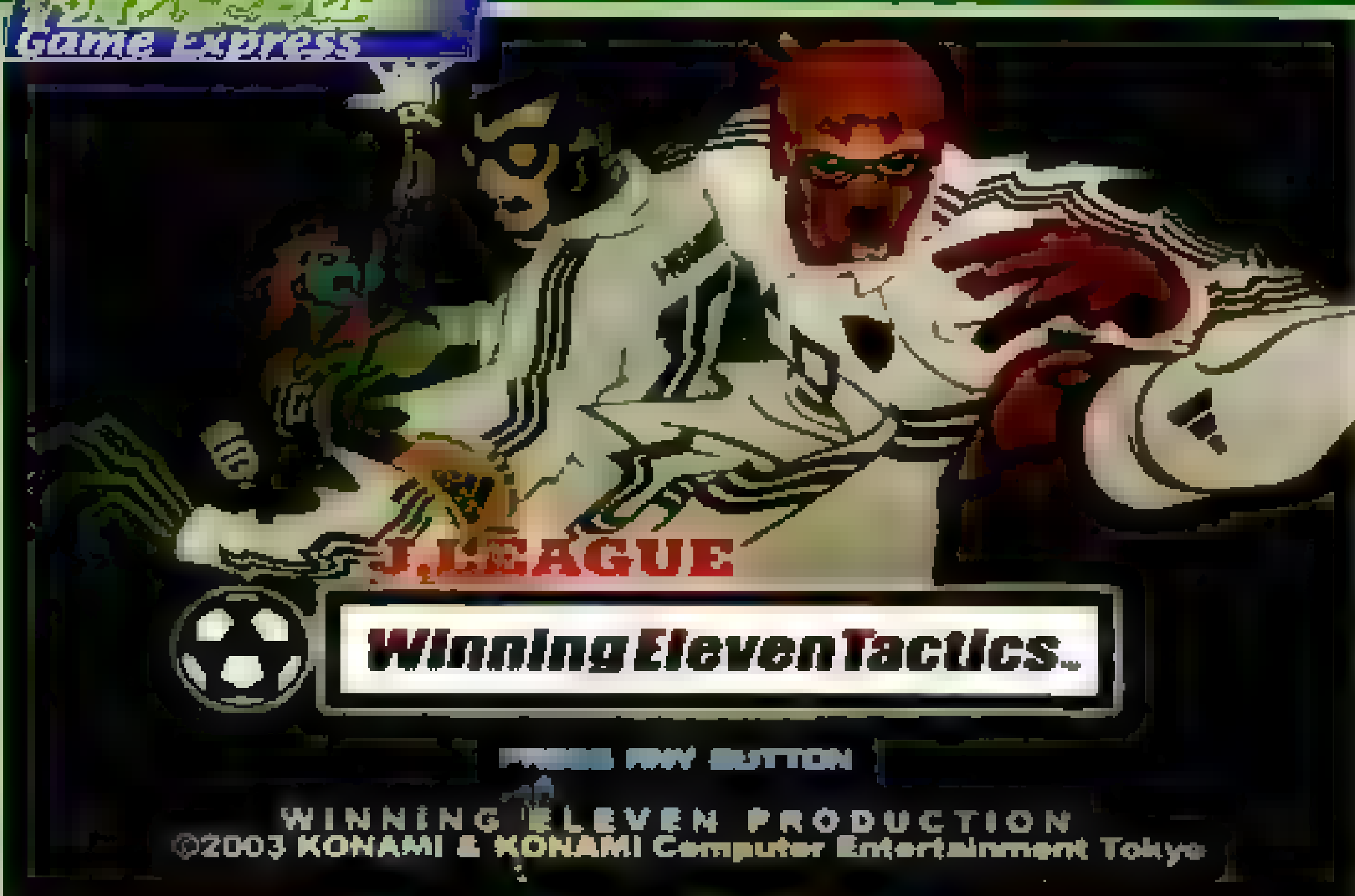


不要以为在"街机模式"里就可以为所欲为，这里同样处处充满了教学的味道。如果出现比较严重的失误例如撞墙，或者想利用对手车辆来过弯达到"害人利己"的目的，在游戏中通通要被罚10秒限速的。不过只要不是非常过分的情况，例如轻微的摩擦等等是不会被处罚的。而且玩家若是完全通过了上面全部41课的教学课程的话，一般是不会出现这种情况的。这也算是"在实践中学习"吧。





COMING SOON



J联盟 胜利11人战略版	KONAMI KCET	SLG
PS2	J.LEAGUE Winning Eleven Tactics 2003年12月11日	日版
	推荐玩家年龄	全年龄

终于，KONAMI这个凭借《WE》而号称"最强足球游戏制作商"开始行动了，目标是SEGA的《创造球会》！SEGA的"《球会》系列"到现在已经有七、八年的历史了，游戏系统各方面都已成熟，想正面冲突并非易事，KONAMI自然有自己的一套独特系统来吸引自己的玩家。

如果说SEGA的《球会》重视的是战略，那么KONAMI的《战略版》重视的就是战术；《球会》重视的是球员的养成，那么《战略版》重视的就是球员的配合。两个游戏各有所长，不过此《战略版》乃初作，所以多少会有一些不尽如人意的地方。好了，这就开始进入游戏攻略！

系　统　篇

SEASON MODE：进入正常游戏。

MATCH MODE：直接对战，可以使用SAVE中的存档球队。

GAME OPTION：各种设定。

游戏初期

进入游戏后玩家就是监督，要设定一个自己喜欢的形象，之后就是挑选秘书。不过这次《战略版》出现了男性的秘书……（也许是KONAMI为了突出自己和SEGA的不同吧－_－b）

之后选取玩家喜欢的俱乐部来开始游戏，J1总共有16支球队，J2有12支球队。

这里有个很有趣的设定，就是当公司总裁召见的时候会问玩家是否愿意作自己球队的监督，其实不管玩家如何拒绝，最后必须答应下来才能继续游戏，真搞不懂做这个设定有什么用……

如果玩家们挑选J1的球队，会获得12亿的预算，而J2的只有7亿5千万。这些钱主要用来购买球员和请助教、球探等，所以还是很充余的，只要不乱花就足够用。

最后是契约更改，这个大家只要注意2点就行了：一是年纪大而且没有什么能力的不要，二是相同位置过多的球员不要。

项目说明

游戏的系统很简单，玩过《球会》和《WE》的玩家应该能轻易上手。界面一共有6个项目，分别是——

日程进行：正常进行日程的安排。

人事：购买和卖出球员以及其他相关人员。（后有详细说明）

スケジュール：训练场联系等。（后有详细说明）

战术：设定比赛时的人员安排、阵型、战术等，和《WE》很像。（后有详细说明）

情报：浏览俱乐部的情报等。

ゲーム终了：结束游戏，第一个选项是记录后结束，第二个是不记录退出，最后一个是制作对战记录。

（以下只提供主要项目介绍）

人事详细说明

人事有4个选项：获得、放出、スタッフ变更、移剂情报。

获得——

スカウト指示：指示球探寻找需要的球员，可以指定一些参数来详细指定，这比SEGA的《球会》体贴多了。找到球员的质量和球探的"搜索能力"有关。

スカウト调查：同《球会》的"调查依赖"，指名某一球员去交涉转会。成功率和"交涉能力"有关。

スカウトリスト：教练和球探的更换。（后有详细说明）

移籍リスト：球员转会的名单。

交涉in：正在交涉的球员。

新人获得：每年的1月份出现，可以买取新人，但不能多名球员同时交涉。

トップチーム：2～12月替换"新人获得"出现，从预备队抽调球员进入主队。

スカウトリスト详细说明

共有4个项目：

コーチ：助理教练，主要看"战术理解"、"斗争心"。

フィジカルコーチ：体能教练，主要看"体调管理"、"疲劳恢复"。

ドクター：队医，主要看"怪我预防"、"怪我治疗"。

スカウト：球探，主要看"搜索能力"、"交涉能力"。

スケジュール详细说明

スケジュール有2个项目：练习和ミーティング（会谈）。

练习——

修养：恢复球员的体力，但某些能力会小幅下降。

フィジカル：强化体能练习。

コンディション：调整球员状态。

个人：强化训练球员个人能力。

グループ：综合练习，增加全队综合能力。

チーム：团队练习，全能力增加。

战术详细说明

这个是游戏的重中之重了，笔者虽说研究了一段时间，但是还不能完全摸熟这个系统，可以说攻克了这个部分就能驾驭这个游戏。

战术中的选项很多，某些和《WE》完全相同，笔者也就不多解释了，就几个项目来细说一下。

チーム指示——

攻守レベル：分为攻击、普通和守备，每个部分1～3个等级，等级越高贯彻的打法思想就越强。

方向：决定球队的进攻方向。バランス（平衡攻击）、左（左路攻击为主）、中央（中路攻击为主）、右（右路攻击为主），同样有3个级别供选择。

バックライン：球员的战位线，1～10级，级别越高球员战位越靠前。

カウンター：防守反击，1～10级，级别越高防反意识越贯彻。

ゾーンプレス：抢逼围，1～10级，级别越高抢逼围意识越贯彻，但是体能消耗会变大。

オフサイドラップ：造越位，1～10级，级别越高造越位意识越贯彻，但是危险度随级别增加而增加。

サイドチェンジ：边路锋位转换，1～10级，级别越高转换意识越贯彻，但是对边路球员的要求很高。

ワンタッチパス：ONE TOUCH PASS一脚传球，1～10级，级别越高传球速度越快，但是对球员的"パス"要求很高，否则很容易被对方断球。

パスタイプ：传球类型，ロング（长传冲吊）、ノーマル（普通）、ショート（直传型）。每个部分1～3个等级，等级越高贯彻的打法思想就越强。

个人指示——

攻击意识：マニュアル（玩家自定）、ディフェンス（防守型）、バランス（平衡型）、オフェンス（进攻型）、ノーマル（普通）。

防守意识：マニュアル（玩家自定）、リトリート（全员防守）、フォアチェック（前线球员不退防）、ノーマル（普通）。

プレイスタイル：制定每个球员在比赛中的主要任务，要更具位置和特长来制定，而且只要玩家改变过阵型或球员位置都要重新再设定。这个是确定比赛胜败与否的关键之一。大家一定要仔细研究才行。（详细请看附表）

キープレーヤー设定：控球球员设定，可以决定对该球员传球的频率高低，能力越高当然设定的频率也就越高。

キッカー设定：设定主罚任意球的球员，和《WE》完全相同。

キャプテン设定：设定球队的队长，有"司令塔"的最好，这样更能贯彻球队的战术意图。

コンビネーション：战术组合，玩家更具球队的战术来确定比赛时的战术组合，发动时类似《球会》的必杀，但不一定会入球……组合的数量更具球队的综合能力成长来增加，初期共有9个组合可供选择，总共有36个组合。百分比数值是表示球队目前能力与当前战术组合的成功率。

战术データ管理：当玩家们把那么多的战术都设定好了，如果那天调乱了怎么办？这个选项真是体贴啊！和《WE》一样，玩家把所有设定调整完毕后就存下来，这样就不怕老是要重来拉。

总的来说，这款游戏还算是可以的，也很值得大家去研究。目前笔者已经得知这个游戏也有架空的元老明星和假名的欧洲俱乐部存在，无奈篇幅不够只能到此停笔，可能的话笔者会继续写一篇研究来补完，希望大家支持。

プレイスタイル各位置球员所需能力表

大家别以为这一堆日文头疼，仔细看一下，和《WE》的球员能力是一模一样的，只要玩过《WE》的玩家相信一看就知道了，而对于玩《球会》的朋友来说更是小菜一碟。

ゴールキーパー（守门员GK）

特技能力	需要能力
GK 飛び出し	トップスピード、加速力、レスポンス、攻击性

センターバック（中后卫CDF）

特技能力	需要能力
マンマーク	ディフェンス、ボディバランス、加速力、マンマーク
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
ハードタックル	ディフェンス、ボディバランス、加速力、レスポンス
クリア	レスポンス、シュート力、ヘディング、ジャンプ
オーバーラップ	オフェンス、スタミナ、トップスピード、攻击性
ロングフィード	ロングパス精度、ロングパススピード、シュート力、司令塔

リベロ（自由人LIB）

特技能力	需要能力
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
オーバーラップ	オフェンス、スタミナ、トップスピード、攻击性

サイドバック（进攻型边后卫SB）

特技能力	需要能力
マンマーク	ディフェンス、ボディバランス、加速力、マンマーク
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
ディフェンス	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、メンタリティ
クリア	レスポンス、シュート力、ヘディング、ジャンプ
オーバーラップ	オフェンス、スタミナ、トップスピード、攻击性

サイドウイング（防守型边后卫SW）

特技能力	需要能力
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
ハードタックル	ディフェンス、ボディバランス、加速力、レスポンス
クリア	レスポンス、シュート力、ヘディング、ジャンプ

ディフェンシブミッドフィルダー（防守型中场DMF）

特技能力	需要能力
マンマーク	ディフェンス、ボディバランス、加速力、マンマーク
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
オーバーラップ	オフェンス、スタミナ、トップスピード、攻击性
运动量	スタミナ、レスポンス、メンタリティ、ポジショニング
パス出し	ショートパス精度、ショートパススピード、司令塔、パサー
ロングフィード	ロングパス精度、ロングパススピード、シュート力、司令塔
ポジションチェンジ	オフェンス、加速力、攻击性、ポジショニング
ミドルシュート	レスポンス、シュート精度、シュート力、攻击性

センターミッドフィルダー（进攻型中场OMF）

特技能力	需要能力
マンマーク	ディフェンス、ボディバランス、加速力、マンマーク
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
ディフェンス	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、メンタリティ
オーバーラップ	オフェンス、スタミナ、トップスピード、攻击性
运动量	スタミナ、レスポンス、メンタリティ、ポジショニング
パス出し	ショートパス精度、ショートパススピード、司令塔、パサー
ロングフィード	ロングパス精度、ロングパススピード、シュート力、司令塔
クロス	ドリブル精度、ドリブルスピード、ロングパス精度、ロングパススピード
ドリブル突破中央	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、両足フェイント
ドリブル突破サイド	加速力、ドリブル精度、ドリブルスピード、ドリブラー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻击性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフェンス、加速力、攻击性、ポジショニング
ミドルシュート	レスポンス、シュート精度、シュート力、攻击性

サイドミッドフィルダー（边路中场SMF）

特技能力	需要能力
ディフェンス	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、メンタリティ
クロス	ドリブル精度、ドリブルスピード、ロングパス精度、ロングパススピード
ドリブル突破中央	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、両足フェイント
ドリブル突破サイド	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、ドリブラー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻击性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフェンス、加速力、攻击性、ポジショニング

オフェンシブミッドフィルダー（边前卫SMF）

特技能力	需要能力
运动量	スタミナ、レスポンス、メンタリティ、ポジショニング
パス出し	ショートパス精度、ショートパススピード、司令塔、パサー
クロス	ドリブル精度、ドリブルスピード、ロングパス精度、ロングパススピード
ドリブル突破中央	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、両足フェイント
ドリブル突破サイド	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、ドリブラー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻击性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフェンス、加速力、攻击性、ポジショニング
ミドルシュート	レスポンス、シュート精度、シュート力、攻击性

センターフォワード（中锋CF）

特技能力	需要能力
パス出し	ショートパス精度、ショートパススピード、司令塔、パサー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻击性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフェンス、加速力、攻击性、ポジショニング
ポストプレイ	ボディバランス、ショートパス精度、ヘディング、ポストプレイヤー
チェイシング	スタミナ、加速力、レスポンス、メンタリティ
ヘディング	ボディバランス、ヘディング、ジャンプ、ポジショニング
シュート	シュート精度、シュート力、テクニック、ストライカー
ミドルシュート	レスポンス、シュート精度、シュート力、攻击性

ウイング（边锋WG）

特技能力	需要能力
クロス	ドリブル精度、ドリブルスピード、ロングパス精度、ロングパススピード
ドリブル突破中央	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、両足フェイント
ドリブル突破サイド	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、ドリブラー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻击性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフェンス、加速力、攻击性、ポジショニング
チェイシング	スタミナ、加速力、レスポンス、メンタリティ



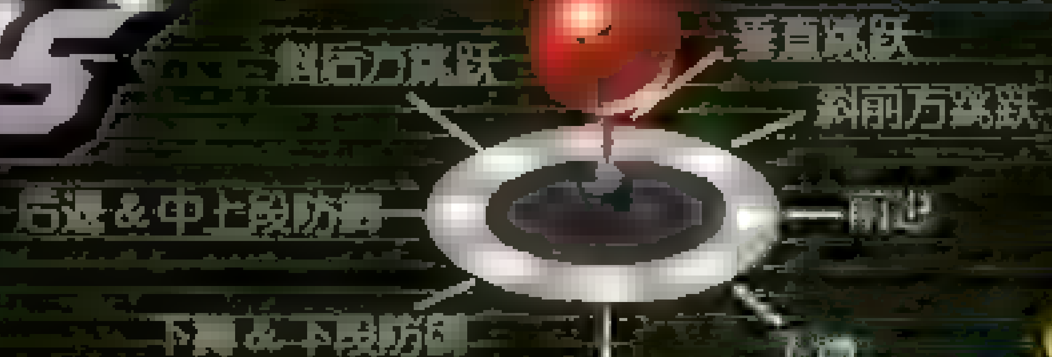


拳皇2003　SNK PLAYMORE　FTG　ARC

文：沙罗

基本操作

注：所有操作均以角色面向右边为准。





STORY

世界最大规模同时也是最高水平的格斗大会——"THE KING OF FIGHTERS"，卢卡尔、大蛇以及NESTS均在这个大会中落败，这令大会在别人眼中看起来，仿佛就是一场不断重复并且扩大的闹剧。

但是，大会的后台和开办的背景无论何时也总是蒙着一层厚厚的幕布，令大众的眼光无法触及。不过也正因为如此，今年的KOF大会也即将开始。同样，大会的主办者的身分依然是一个谜，但出于好奇的天性，世界各地的人们都纷纷猜测着主办者的真正身分，甚至可以说早已是流言满天飞了。

不过许多拥有丰富格斗经验的格斗家们，无视幕后的秘密，陆陆续续地报名参加了这场大会。在得知了有许多知名的格斗家参赛后，原本持谨慎态度的各个新闻媒体，也不约而同地开始对本次大会关注了起来。

自从发表了本次大会的新规则"MULTI-SHIFT"，也就是自由更换队员规则后，关于这种新规则也成了社会上，乃至是全世界的一个热门话题。新规则要求参赛者们要在高速的战斗中配合小队的整体战术——围绕着这话题，报纸、杂志等各大媒体每周便做一次特别报道，而在电视媒体方面，每天都不断有评论家在热火朝天地对此进行点评。

"世界上还有许多厉害的家伙。"

"牙刀、狮鹫假面、望娥、神武，以及……"

"他们的名字通过网络被众人所知也完全是因为KOF的狂潮。"

"他们会成为在KOF中掀起巨浪的新星吗？抑或是……"

在那异常兴奋的日子中，准备工作顺利地进行着，地区大会的比赛地点已经定了下来，观赏者们也安排好日程，朝着初战的地点出发了。

为了突出街头比赛的气氛，比赛会场设在了市中心，而比赛的整个过程将使用巨型的屏幕进行转播。在比赛期间，拥有能够容纳数万人规模的竞技场也在各个城市中建立了起来。

时值2003年11月，今年的舞台已经开幕。

特殊操作

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

系统解说

血槽

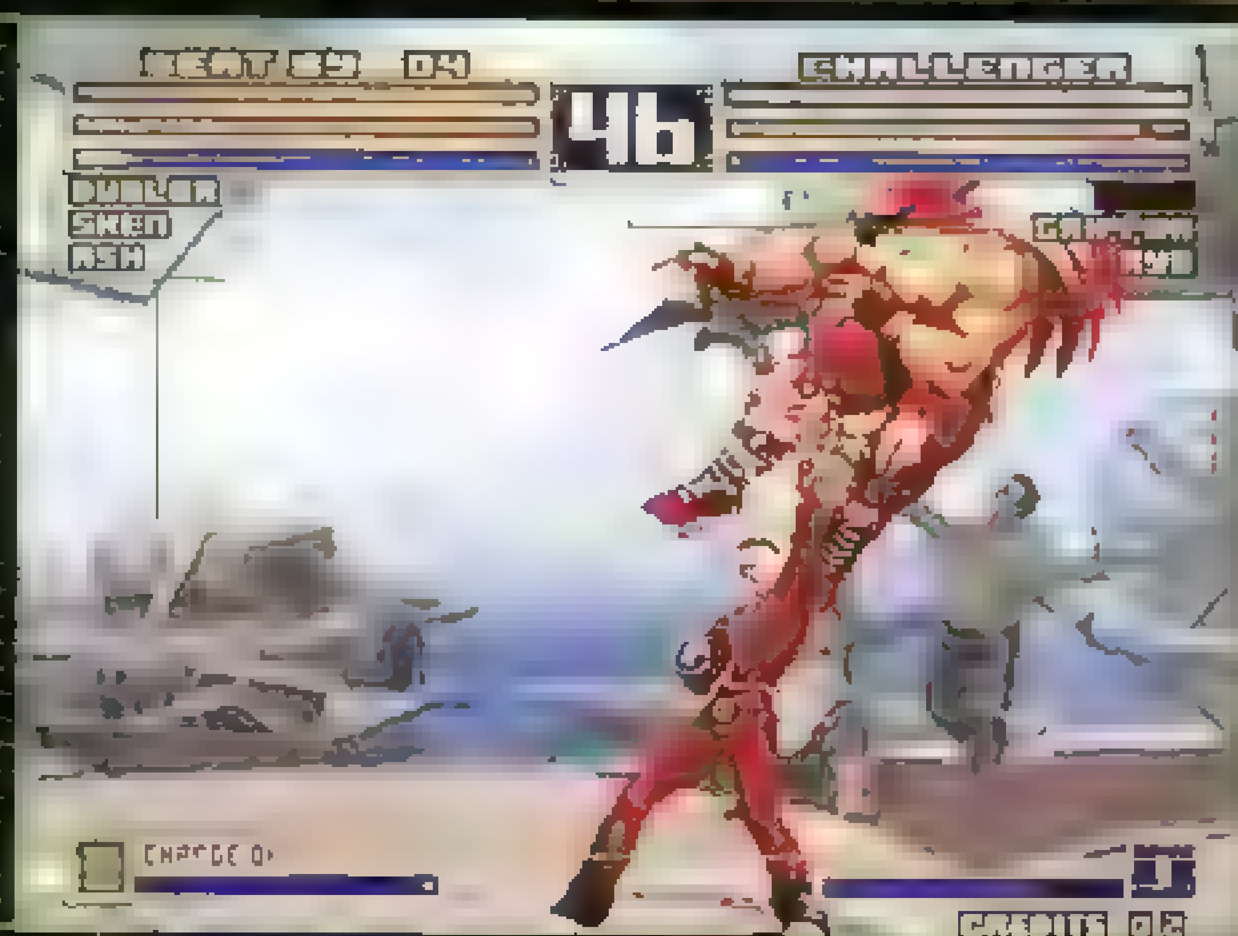
在本作中血槽一口气增加到了3栏，分别表示小队中3个成员的体力值，可能看到这一变化的玩家，会不禁感到奇怪吧……

血槽的位置与小队成员的排列顺序相对应，由上到下依次是望娥、神武和当前画面中打出漂亮一击的红丸。为了醒目地表示出正在场上战斗的角色的血槽，在血槽的旁边会出现一个横方向的三角形标记让玩家更容易辨认。

另外，大家所看到的蓝色的血槽，则是表示小队队长的血槽。

角色名字

为了对应画面上方的血槽，小队成员的名字也被分成了三行。正在场上作战的角色的名字，会表示得更加醒目，让玩家容易看清。另外，如果某位角色被打败的话，其姓名便会从画面上消失。



POWER STOCK

当力量槽蓄满时，便会增加一个POWER STOCK。角色使用超必杀技、吹飞攻击和替换攻击的时候，都会消费POWER STOCK。在本作中，比赛一开始时便拥有3个POWER STOCK。

比赛剩余时间

比赛有60秒的时间限制。当倒数至0时比赛便会结束。要注意的是，本作要在60秒内一口气打败3个对手，所以时间不再像以前那么宽裕了。

替换的状况

当角色可以进行替换的时候，在力量槽的上方会显示出"CHANGE OK"的字样。当该字样没有显示出来时，就不能进行替换。

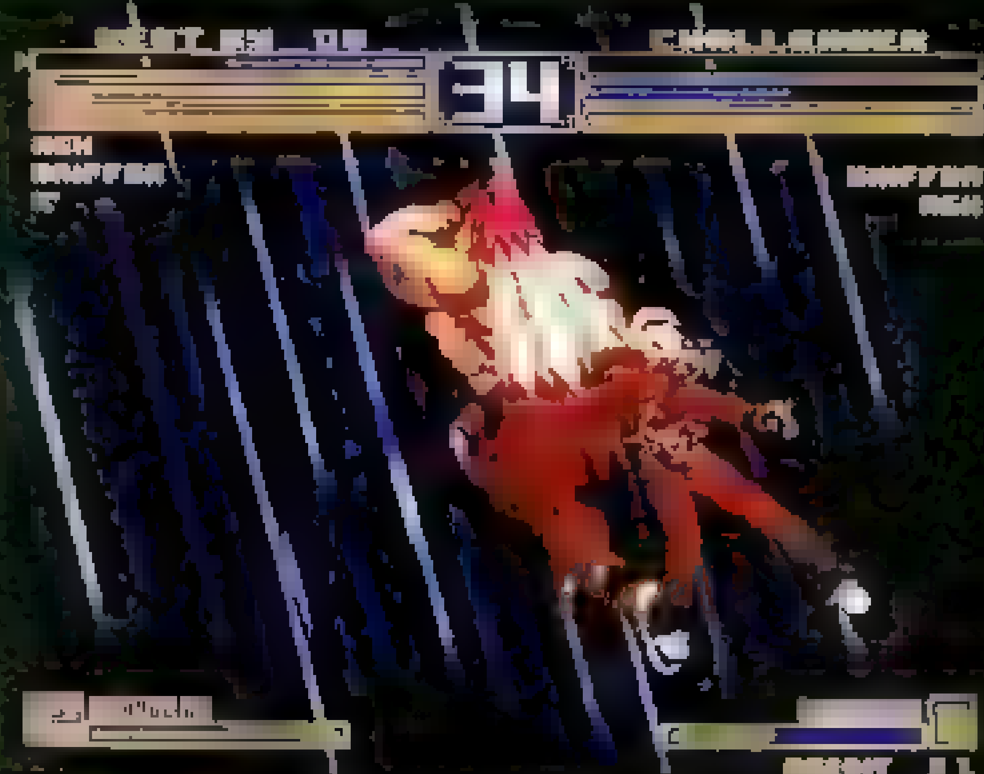
力量槽

当进行攻击、使用必杀技的时候，便能够令力量槽增长。蓄出POWER STOCK时便可以使用超必杀技。不过像吹飞攻击、替换攻击等行动也会消耗POWER STOCK。

SYSTEM01 MULTI-SHIFT

本作中的主要系统之一，三个小组内的成员，可以在比赛中根据玩家的喜好，在适当的时机时互相交换出战。

普通的替换指令是BC或CD同时按下，根据按键组合的不同，替换出场的角色也会不同。在进行替换时，首先在场上的角色会作出一个固有的动作（比如说雅典娜会说"拜托了"来打声招呼），当这一动作完成后，替换才能成立。反之，如果在进行这一动作时，遭到了对手的攻击，那么替换也会失败。另外要注意的是，一旦替换成功，那么替换上来的角色会从画面的一端冲出，来到原本在场上的角色站在的位置上。



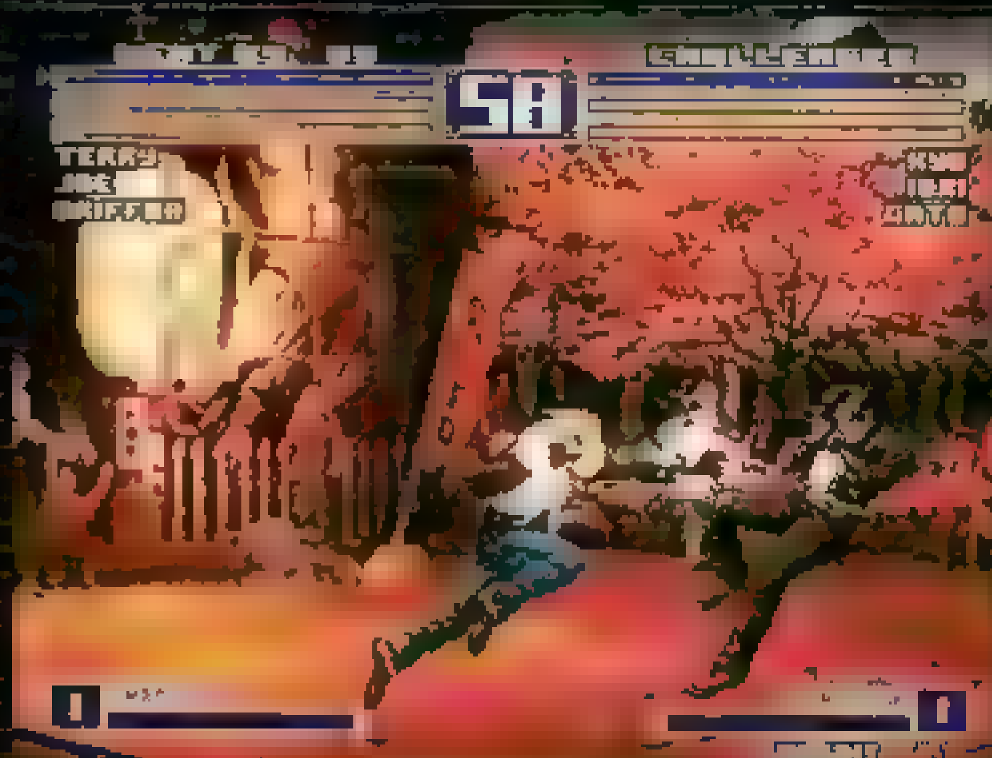
▲图中是在《饿狼传说 狼之标记》中登场的[illegible]，他的对手，目前也是本作主人公的红丸被他抓住了，虽然从背景的画面中来看，这应该是[illegible]的超必杀技，不过由于该队的队长也是他，所以这也不算是"队长超必杀技"吧。

除此以外，还有一种名叫"替换攻击"的人员替换方法。在输入特定指令后，正在场上的角色会使用固有的攻击招术，同时替换的角色也会从画面的一端飞速冲出，并且再对对手进行一次攻击。不过这种替换方式，也是要消费1格力量槽点数的。另外，在替换攻击命中对手以后，是可以进行追加攻击的，那么玩家将会使出什么样的连续技，就全要靠自己的水平了。

MULTI-SHIFT毫无疑问是本作中最重要的系统之一。当一个角色的血槽减为0时，后面休息中的同伴就会按照普通替换的方式立刻出战——即是说，以前的一局一局的对战将不复存在了。玩家如何熟悉类似"生存模式"的一局定胜负这样的规则，恐怕是最先需要解决的问题。

SYSTEM02 TACTICAL LEADER

在角色选择画面时选择的第一个角色，将会成为小队的队长。被选为队长的角色，能够使用消费两个力量槽的"队长超必杀技"。队长超必杀技比一般的超必杀技有更高的威力、判定和特殊效果。而队长在攻防等能力方面也比普通队员要稍微高一些。玩家要将队长放在最后以保存战力，还是作为先锋打头阵，这都可以自由选择。可以放心的是，即使队长落败，只要小队里还有其他队员，那么比赛就还可以继续下去。



◀特瑞在本作中有了很大的改变，从头到尾都是《饿狼传说 狼之标记》中的装束，不知道福克斯会不会也随之改变呢？比起他，可能还是京的新服装更加引人注目吧，在本作中，京又换了一套更加靓丽的服装，是不是为了夺取新的女性FANS呢？倒是八神，从第一次出场至今，一次也没有换过服装，那套衣服是不是早就发臭烂掉了……或者他事先预备了数十套同样的衣服也有可能……

SYSTEM03 POWER GAUAGE

当命中对手、进行防御或使用必杀技的时候，画面下面的力量槽便会开始增长，当槽蓄满时，旁边的POWER STOCK便会增加1个点数。普通情况下最大可以增到3个点数，不过每当一个角色被打败时，同队的队员便会增加一个点数上限，最大可以增加到5个点数。

能够消费这些力量槽点数的行动，共有"CD攻击"、"超必杀技"、"紧急回避"和"替换攻击"等等，这些都是只消费1格力量槽点数的，而"队长超必杀技"则在性能和威力方面都有很大的强化，所以需要消费2格力量槽点数。

KOF2003初体验

单就游戏画面而言，新鲜感比初玩《KOF2002》时要强烈得多，画面上方的3槽血槽和一局定胜负的规则给人极其深刻的印象。在防御对手的攻击时带来的硬直时间与前作相比短了很多，而打败一个角色后，该角色会一直倒在场上，过几秒后便会消失——很有打动作游戏的感觉，而且除了KO最后一个角色，打败所有的对手时均不会出现慢动作，这些都令本作的节奏感大大加强，但是时间方面仍旧只有60秒时间，个人稍嫌短了一点。总得来说，系统的革新应该算是比较成功的吧！

角色招式方面，本作不能再像前几作那样输入简化键操作了，这就要求玩家对角色的控制需要比以前更加熟练才行。新加入的主角队目前感觉性能最强，他有一个类似八神的"葵花"的3连击，且全部命中后还能将对手打飞，此时再利用特殊招式移动到画面底端，还能再追加一次攻击。主角红丸还算比较好用，他的一部分招式，尤其是跳跃重脚和使用飞行道具时，动作像极了吉斯的儿子洛克。有不少熟面孔都增加了新的必杀技，比如红丸的↓↘→+A或C。

最重要的MULTI-SHIFT系统个人感觉还不错，在角色使用"替换攻击"时会做出一个固定动作，此时该角色会出现无敌的判定，这和《KOF97》中角色发出超必杀技那一瞬的无敌判定类似。替换攻击一旦命中对手，替换出来的角色便可以从容地进行连续技追击，不过若进去的第一击不小心移动了摇杆，那么追加攻击很容易变成投技，这样损失就不是一句两句话就能说清楚了。由于是初次体验，没有玩到的角色还有很多，有机会的话我们会在以后进行详细介绍。

八神庵

流派：八神流古武术＋本能
生日：3月25日
身高：182cm
体重：76kg
血型：O型
出生地：日本
爱好：乐队活动
重要之物：无
喜爱食物：肉
厌恶之物：暴力
擅长运动：全部

红丸

流派：我流
生日：2月14日
身高：17[illegible]cm
体重：5[illegible]kg
血型：O型
出生地：不明（在法国长大）
爱好：给指甲涂色
重要之物：指甲
喜爱食物：萨赫巧克力蛋糕
厌恶之物：麻烦事、没兴趣的东西
擅长运动：无（嫌麻烦）

K'

流派：暴力
生日：不明
血型：不明
出生地：不明
身高：183cm
体重：65kg
爱好：无
重要之物：无
喜好食物：牛肉干
厌恶之物：KOF、甜食
擅长运动：无（不擅长运动）

草薙京

流派：草薙流古武术＋我流拳法
生日：12月12日
身高：181cm
体重：75kg
血型：B（RH-型）
出生地：日本
爱好：诗词写作
重要之物：女友、电单车
喜爱食物：烧鱼
厌恶之物：努力
擅长运动：冰上曲棍球



本作可是超进化的一部作品，无论是从画面、地图、系统哪个方面来看，本作所做的改变都要远远大于前两部作品。首先，游戏保留了前作中双版本、NAVI改造等优秀的设定，而且对它们做了进一步的调整，让不同版本的玩家能够从流程、BOSS角色、己方能力等多个方面体验到不同的乐趣。而新增的一些系统也让这个系列独特的战斗形式有了更加丰富的变化，让玩家随时都能够从当中发掘出更多的内涵，并且能够大幅度提升玩家的代入感。对于战斗芯片、敌人种类游戏也来了一个大换血，加入了大量全新的部分，即使是老玩家也会感到充满了新意，而初学者又能够轻松上手。总体上来说，本作的综合素质在全系列中是最高的！

话不多说，现在就请各位操作员和阿修罗一起拿出自己的PET连接上攻略网络区，让我们高呼“Plug In!Rockman.EXE，transmission！”

新手上网必读！绝本攻略！

攻略及相关研究请关注下期杂志

系统指南 System Guide

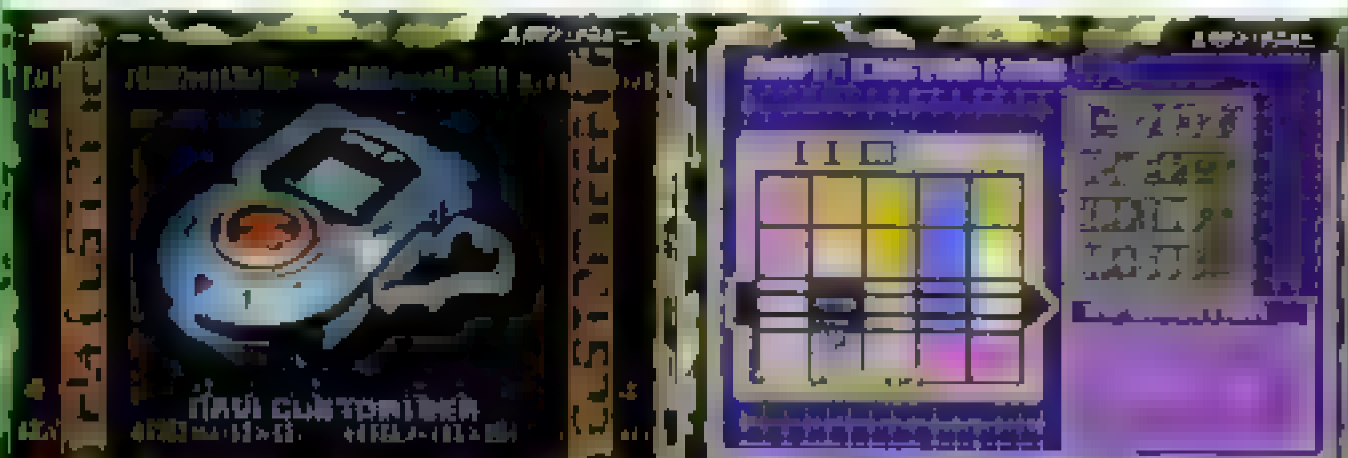
操作 Operation Method

十字键	角色移动／光标移动
A键	调查／对话／确定／使用战斗芯片（战斗时）
B键	特殊功能（剧情相关）／取消／洛克爆击枪攻击（战斗时）
L键	向洛克人寻求行动指南（移动时） 调出战斗芯片传输菜单（战斗时） 逃离战场（战斗芯片传输界面中） 往前翻页（部分菜单中）
R键	Plug In/Out电脑世界（移动时） 调出战斗芯片传输菜单（战斗时） 察看战斗芯片详细情报（部分菜单中） 往后翻页（部分菜单中）
SELECT	设定常驻内存的战斗芯片（文件夹整理菜单中） 隐藏菜单察看战场情况（战斗芯片传输界面中） 跳过剧情对话（剧情中）
START键	调出系统界面（移动时） 暂停战斗（战斗时）

程序改造 NAVI Customizer

光热斗：好，改造完了！我要启动程序喽，洛克！RUN！
洛克人：……程序启动完毕，一切正常！好厉害呀，果然不愧是热斗！
光热斗：嘿嘿！那是当然的了！

根据情节得到编程器以后，光热斗就可以自行为洛克人.EXE编写强化程序了。这个系统的基本使用方法和前作一样，老玩家一定能够很快上手的！这个系统简单来说就是拼图，将各种强化程序放到有限的存储空间里去。它的基本规则是：1.表面光滑的程序至少要有一格与系统行接触；2.表面有花纹的程序绝对不能和系统行接触；3.相同颜色的程序之间绝对不能接触。如果不按照规则来进行编程，在战斗时洛克人.EXE就会出现BUG，从而产生运行错误，影响战斗的评价。用于改造洛克人的程序种类非常多，除了提升洛克人的爆击枪的威力、射速和蓄力攻击威力等基本内容外，还有提升HP上限、可以携带的高级芯片数量、每次传输芯片时可以选择的芯片种类等多种程序。但是洛克人能够装备的程序总空间却是有限的，所以如何组合出符合个人风格的洛克人也是一门学问呀！



芯片传输 Chip Custom

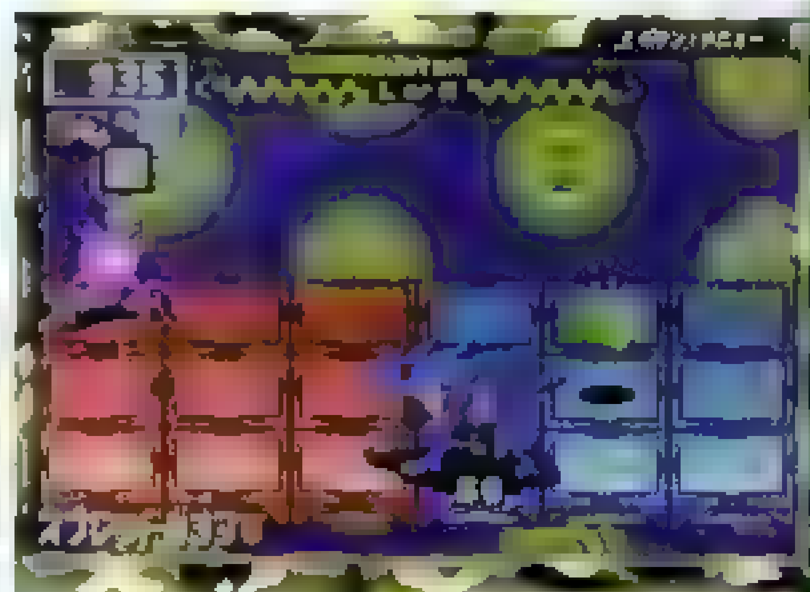
洛克人：糟了！我的芯片都用光了！热斗，快传送一些给我！
光热斗：还不行呢！传输时间槽还没有完全回复！再坚持一下，洛克！
洛克人：没办法了！只能用洛克爆击枪了……发射！



在杀毒的战斗中洛克人最能依赖的就是各种战斗芯片，不同的芯片具备不同的效果，根据战场和敌人的情况合理使用这些芯片是游戏最有趣的地方！然而芯片却是消耗品，每场战斗中洛克人只能够使用装备在芯片文件夹中的30枚芯片，所以绝对不能胡乱使用。在每场战斗开始的时候，或者当芯片传输时间槽蓄满的时候就要进行芯片传输。每次最多可以传输同种类的芯片4枚或者英文编号相同的不同种类芯片5枚。本作中不能够舍弃暂时无用的芯片来换取抽取更多芯片的机会，所以在必要时可以将这些无用的芯片传输到洛克人手中，到进行下一次芯片传输时它们就会自动消失。在战斗中按B键就是洛克爆击枪攻击，按住B键当爆击枪闪光后还能够使出蓄力攻击。虽然这两种攻击不会消耗什么，但是攻击力十分低下，不能作为主战手段。

神秘数据 Mystery Data

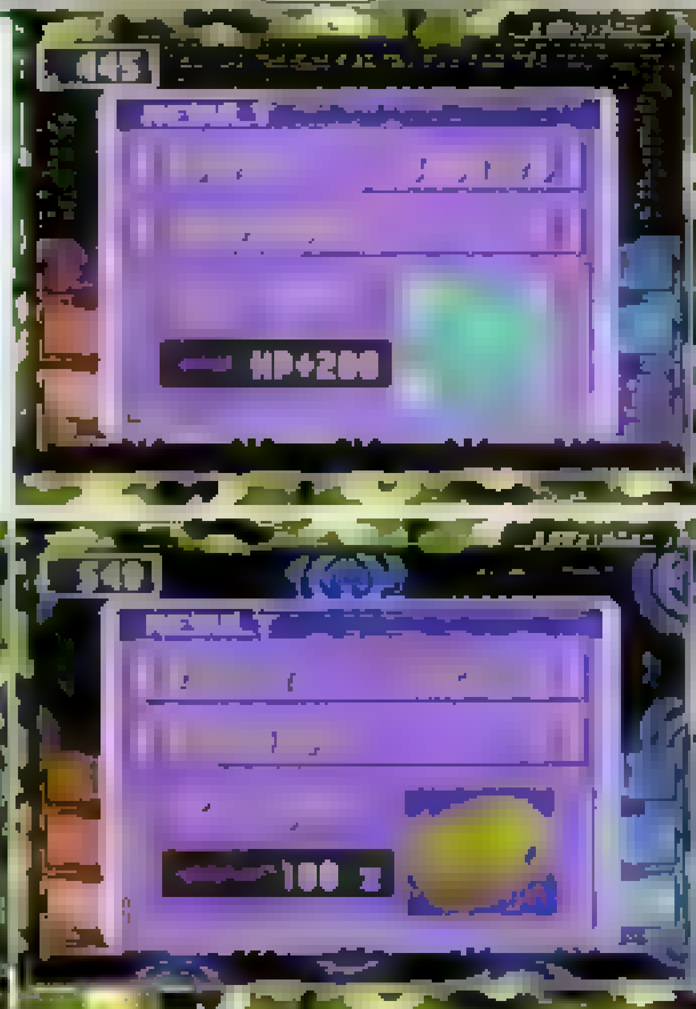
洛克人：热斗！战场上突然出现了神秘的数据包，怎么办？
光热斗：不要急，洛克！别让敌人把它弄坏了，你自己也要小心点！战斗以后再调查一下吧！
洛克人：好的，明白了！



电脑世界中会出现各种神秘的数据包(相当于其他游戏中的宝箱)，当中都会隐藏着有用的数据。和前作一样，绿色的数据包只要重新Plug In电脑就会反复再生，可以重复取得(里面的内容是随机出现的，到了后期可能会出现病毒)；而青色的数据包只能开启一次，通常隐藏着重要的数据；紫色的数据包是经过加密的，要用价值4000zeny（本游戏中网络和现实世界的通用货币）的辅助芯片“解码器（オープンロック）”才能够开启，其中大多数是比较罕见的数据。而本次的新要素则是在战场上出现的神秘数据包。数据包会在战场上敌方的场地内占据一格的空间，如果战斗中没有被破坏掉的话（无论是敌人还是洛克人的攻击都会造成它的破坏），那么在评定完杀毒等级以后就能够得到当中的神秘数据了，能够得到的数据主要有芯片(特殊编号)、zeny（大金额）和BUG碎片（出现几率最低）。

杀毒等级 Busting Level

光热斗：打这些安全帽病毒可真是太轻松了，肯定能够得到好评价的！
洛克人：还是到网上更远的地方去吧，那里的病毒虽然麻烦，不过都带着好的芯片呢！
光热斗：知道啦！不过还是先在这里攒一点 zeny 吧！



每场战斗（BOSS 战除外）结束以后，系统会对洛克人在战斗中的表现进行评价。评价的结果就是本场战斗中洛克人的杀毒等级，本作中杀毒等级共有11 种，分别是1～10以及最高级别S。根据该等级的高低，系统会给予洛克人一定的奖励。与评价相关的要素是：战斗的时间、所受到的伤害值以及同时杀死敌人的个数（本作中有 "Double Delete" 和 "Triple Delete" 两种）。所用的时间越短、受到的伤害越少，同时杀死的敌人越多，杀毒等级就会越高；反之则越低。网络中每个地区的奖励略有不同，现在以初始地点"秋原エリア"为例进行说明：等级在9以上时，会得到特殊编号的战斗芯片；等级为7或者8时只能得到普通编号的芯片；而等级为6或者更低时，奖励的只是金钱，而且会随着等级的减少而降低奖励的数量；当战斗中洛克人受到了过多伤害而且战斗结束时残余体力很少时，奖励就会变成回复体力的程序。

强化程序 Program Advance

洛克人：敌人太强了！我的爆击枪根本是在给它挠痒！热斗，快传输芯片给我！
光热斗：OK，交给我了！Sword E、Wide_Sword E、Long_Sword E，Slot In！
洛克人：Program Advance，启动！出来吧，Dream_Sword！



强化程序（以下简称"P.A."）是这个游戏系统最能让人感到其魅力的系统之一。所谓P.A.就是一种特定的战斗芯片搭配方式，通过组合这些基础芯片能够创造出只会在战斗中出现的超强芯片。组合P.A.的一般规则分为两种（同一种P.A.也可能存在多种不同的组合方式）：其一是将同一种芯片按照编号（芯片上非常醒目的英文字母）的英文字母表顺序进行排列，比如编号分别为C、D、E的加农炮；另外一种则是将编号相同的同一系列的不同种芯片按照特定顺序进行排列，比如编号同为S的剑、宽剑和长剑。P.A.的主要特色是攻击力高或者攻击次数多，对于战斗起着很大的辅助作用，不过这个系统并不是必需的，不用P.A.通关也是完全可以的。为了完成P.A.，装备中的文件夹里必须有基础的芯片，只要成功组合出P.A.，组合的方式就会被记录在芯片图鉴中。

暗黑芯片 Dark Chip

洛克人：哼！什么BOSS，你也不过是个杂鱼！还不是被我一击必杀！
光热斗：洛克，怎么回事？我给你的只是普通的 Sword 芯片呀！
洛克人：我也不……楚……回事……制不……自……了……

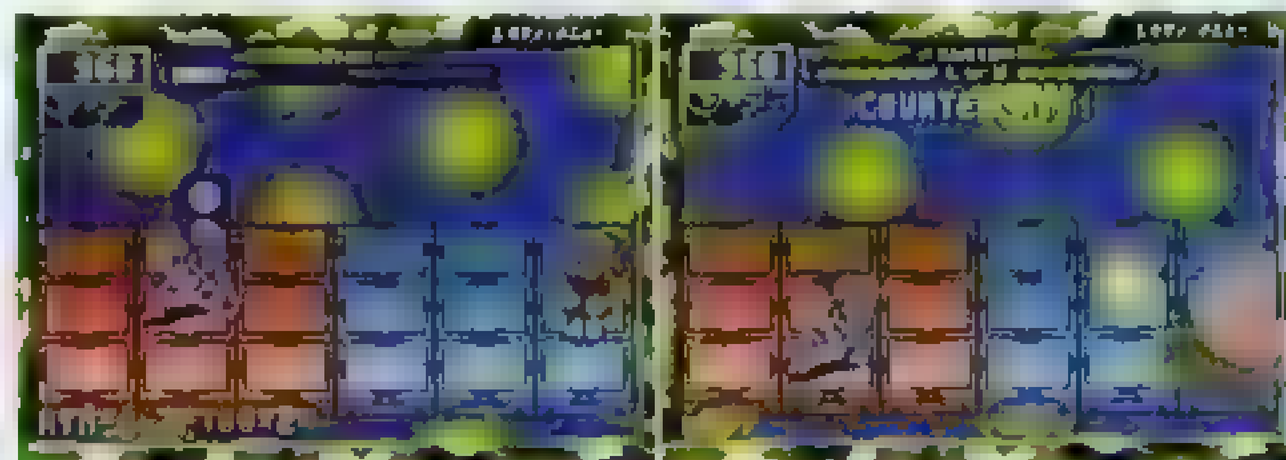
暗黑芯片的基本概念继承自前作的BUG STYLE，虽然有着巨大的攻击力，但是其副作用也是相当巨大的。当按照剧情得到暗黑芯片以后，在战斗的时候如果进行芯片传输，文件夹会突然变黑，同时出现数个不属于正常装备的芯片。出现暗黑芯片时候绝对不要按键过快，因为这个时候仍然可以选择不使用它们，继续用普通的芯片进行战斗。这些突然出现的暗黑芯片都是非常强劲的，对于BOSS角色甚至也具备一击必杀的力量。但是，使用了暗黑芯片以后，在战斗中洛克人会出现不受控制、移动过的地形会转变成毒属性等副作用，同时同步率显示窗口中洛克人的头像也会变得非常邪恶。在战斗结束以后，洛克人的HP上限也可能会因为暗黑芯片产生的BUG受到削减。一般来说不建议频繁使用暗黑芯片，但是到了危急关头用来救命也未尝不可。



完全同步 Full Syncro

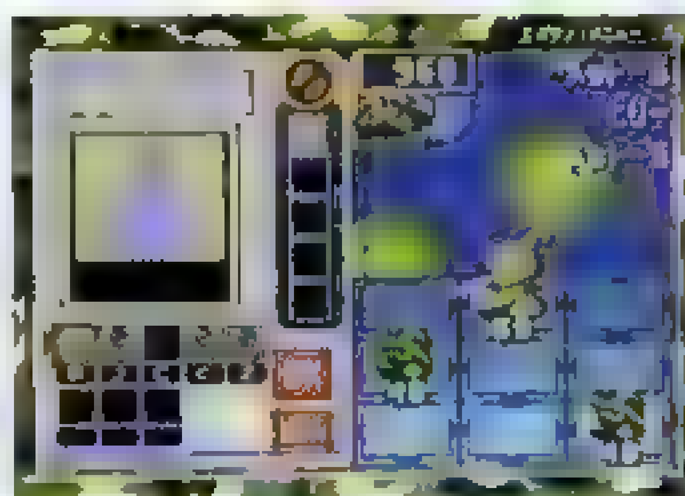
光热斗：洛克！病毒露出破绽啦！快用加农炮！
洛克人：收到！Program Advance，Giga Cannon，发射！Counter Hit！
光热斗 / 洛克人：成功了！

前作的战斗有反击（Counter Attack）的概念，只要在病毒进行攻击的一瞬间将它们杀死就能够对自己的杀毒等级进行加成，根据一场战斗中成功反击的次数（最大为3）奖励一定数量的BUG碎片。本作则将这一系统进行了进一步的改良：只要在病毒进行攻击的一瞬间使用芯片攻击并且命中它们，就能够形成 Counter Hit（以下简称"CT 攻击"）。CT攻击必定能够造成被击中的病毒进入麻痹状态，大约可以保持一两秒钟的时间，可以抓紧时间反击。CT攻击成功后，洛克人和光热斗会进入完全同步的状态，在形式上表现为：洛克人体力槽下方的同步率窗口中洛克人的头像会进行反白处理，而战场中的洛克人则会被光圈包围。完全同步的洛克人使用下一个战斗芯片时攻击力会变为普通状态下的两倍。不过一旦受到伤害，或者下一次芯片攻击不是CT攻击，完全同步的状态就会立即解除。



魂之共鸣 Soul Unison

光热斗：洛克，这里的火系病毒太多了……我要用水泡枪做祭品了！
洛克人：啊，我体内 Aquaman 的灵魂开始共鸣了！ Soul Unison！
光热斗：洛克加上 Aquaman 的力量，这下就万无一失了！



魂之共鸣（以下简称"共鸣"）是结合了NAVI召唤芯片和形态转换系统的全新系统，以失去了形态转换这个经典系统为代价，洛克人获得了变身成其他NAVI的能力。在按照剧情得到了可以共鸣的魂以后，只要在战斗中用特定属性的战斗芯片作为祭品，在之后的3个回合内洛克人就会进行变身。变身后的洛克人在使用同属性芯片时可以获得平时两倍的攻击力，同时洛克爆击枪的蓄力攻击也会发生变化；与某些魂进行共鸣时，甚至还能够对战斗芯片使用蓄力攻击。在变身期间，如果洛克人受到相克属性的攻击，会受到两倍的伤害。变身后如果不重新进行芯片传输，洛克人就会一直保持变身的状态；在变身后进行第3次芯片传输以后，洛克人会自动恢复到原始状态，一切变化都会归零。

索尼克 BATTLE　　SEGA SONICTEAM　　ACT

GBA

12月移动推出了两款“《索尼克》系列”作品，尤其是这款“打得大热”的《索尼克BATTLE》更是为这个寒冷的冬天带来了不少“火药味”。这次SONICTEAM使用全新的系统来制作这款“没有速度感”的《索尼克》，为大家带了不少新鲜感。尽管发卖成绩比较让人失望，但这次“改造”的成功是不用怀疑的。从画面的流畅度和故事情节等方面就可以看出，SONICTEAM对于这款作品并非敷衍了事。“废话”不说了，现在就让我们一起投入FTG版的索尼克世界中去吧！（为了方便选择日美两种语言的玩家，以下的名称全部采用双语）

注意事项

基本操作	
方向键	移动角色
A键	跳跃
B键	攻击
L键	防御　紧按回复HP和技能槽
R键	发动必杀技

看了各属性和技能的解释后，大家是否明白了大概呢？不过在使用之前大家要记住的一点，就是没有任何一种属性或技能是可以重复选择的。究竟要重视防御还是要重视攻击就要看玩家的战术了。还有，在技能槽满了时使用必杀技绝对是一击必杀的超必杀技，这样有助于扭转局面。但对方也会使用这些伎俩，因此看到对方的身体在闪光时就要注意了。但无论使用的是不是超必杀技，只要对方或己方使用相同属性的防御，攻击一律无效。

技能设置

在每一场战斗开始时，玩家都要先后设置3种技能。其实这并不是指使用技能的优先顺序，而是设置每种技能的属性。那么这3种属性与3种技能的不同组合会产生什么样的变化呢？下面猫猫就用一个简单的关系图来解释吧！

3种属性 决定必杀技的特性

グランドアタック（GRANDATTACK）地上攻击。设置了这种属性的必杀技都是直接在地上发动的。

エリアルアタック（ARIELATTACK）空中攻击。设置了这种属性的必杀技都是直接在空中发动的。

ディフェンド（DEFEND）防御属性。设置了这种属性后可以完全无视同类必杀技的攻击。

3种必杀技 表现角色们的个性

パワー（POWER）强力的直接攻击。接近战中经常使用的技巧。

ショット（SHOT）远距离的间接攻击。常用于拉锯战和持久战。

セット（SET）时间差攻击。换种说法就是安置炸弹陷阱伤害对手。

文：猫太



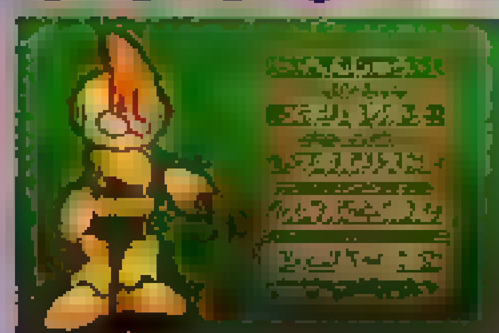
战斗技巧详解

转动视角	紧按L键＋左右方向键。(放手后视角恢复原来位置)
视角切换	连按两下L键可以把视角转动180度
冲刺	连按两下相同的方向键可以进行冲刺。但有些角色的冲刺是在空中进行的
吹飞攻击	方向键＋A键，可使用重攻击吹飞对手。在距离敌人一小段的距离时可以使用此技巧，也可以在对手数量多的情况下脱离险境
追击	在使用重攻击打飞敌人后，按下对手飞走的方向键角色会以极高的速度跳到敌人倒下的垂直线上，再按下A键就可以作出追击了。但对手有可能会通过墙壁反弹对你作出"反追击"，因此按A键的时机要快
反弹	被对手吹飞后，如果在落地之前碰到墙壁会造成更大的伤害，只要在被对手吹飞的一瞬间紧接飞走方向的反方向键，就能在接近墙壁的时候反弹回来，从而不受到任何附加伤害。活用此技能还能做出刚才所说的"反追击"呢！
空中攻击和追加攻击	空中攻击只是普通跳跃时的使用，但追加攻击则是发动了追击后所发出的一次重攻击，要注意分清
防御	按下L键后，角色的周围会放出一个保护罩抵挡敌人的攻击。(保护罩五出的时间与角色的能力有关)如果成功防御了对方的攻击还能获得一小段硬直时间。但相反如果在攻击对手时被防御了的话，也只有等待挨打的覚悟了



蛋头博士唤醒了从古代流传下来的艾米鲁等战斗机器人，并企图利用其强大的力量帮助自己征服地球。因没有战斗力而被抛弃的艾米鲁遇到了索尼克等人之后，得到众人的关心和认同的艾米鲁开始慢慢感觉到自己的存在。众人帮助艾米鲁训练战斗技能的同时也四处寻找7块力量之源——"混沌水晶"给他，让他更快地成长起来。虽然索尼克、阴影和罗姬知道当艾米鲁得到7块水晶后有可能激发体内的"战斗机器"程序，让自己变成破坏地球的兵器，但毕竟大家都相信着艾米鲁，最后也因为对大家的思念，让宿入了7块水晶后的艾米鲁没有受到"污染"。但心怀不轨的蛋头博士却无意中激发了艾米鲁的内部程序，让艾米鲁完全忘掉了自我，还企图用飞弹毁灭地球。在地球和朋友面临消失的威胁下，最后索尼克选择了亲手毁灭艾米鲁……

故事模式



在游戏中最好玩的莫过于故事模式了。本作的故事模式一共分成了8名角色的路线进行，要完成了一个角色的故事才能接着进行下一个角色。虽然看上去好像是每个角色都有着自己不同的故事，但事实上只是更换了领队的角色，而故事还是接着进行的。在本作中的新角色——艾米鲁几乎担当了男主人公，因为在游戏中，艾米鲁最初只是一名拥有最基本技能的机器人，玩家需要不断带领着他去战斗，通过在这些战斗后得到的角色技能卡片，装备在他的身上后便可以使用相同的技能。虽然最后在结局里他消失了，但玩过本作的玩家应该会对这位拥有内心的机器人念念不忘吧

主菜单

编辑卡片	更换艾米鲁身上所装备的卡片
更换战斗芯片	更换艾米鲁的战斗芯片（用途类似于记忆卡）
技能卡片列表	查看卡片的收集度和名称
技能卡片联机交换	和朋友联机交换卡片
回到游戏	

"编辑卡片"菜单

[illegible]	[illegible]		其他
移动技巧	第一击	追击	战斗姿势
冲刺技巧	第二击	地上攻击＋SHOT	战斗辅助
跳跃技巧	第三击	空中攻击＋SHOT	体力辅助
跳跃动作	重攻击	地上攻击＋POWER	其他辅助
防御技巧	吹飞攻击	空中攻击＋POWER	颜色1
回复技巧	冲刺攻击	地上攻击＋SET	颜色2
	空中攻击	空中攻击＋SET	颜色3



技能卡片说明



- 装备卡片所需要的技能点数＝该卡片的星等级×5。
- 只有在艾米鲁有份参与的战斗中才能得到角色技能卡片。
- 每场战斗只可以得到有份出场角色（除艾米鲁外，不分敌我）的技能卡片各一张，而卡片的入手种类也是随机的，因此大大增加了战斗的乐趣。
- 每装备一张技能卡片都要消耗一定量的技能点数，而这些点数也是依靠战斗得到的。每得到一颗混沌水晶（完成一个故事）都有10点技能点数奖励，而在一些故事战斗中也能得到5点技能点数。
- 黑灰色的普通士兵和守卫机器人是没有角色技能卡片的。
- 技能卡片和所有的东西都是可以继承到每一个故事中去的，就算是已经通过了的故事也可以。

小秘密

隐藏角色

在游戏中一共有两名隐藏角色，而这两名角色都只有在故事模式中才能碰到，在交战后才能加入。不过这两名角色只能在对战模式和挑战模式中才能使用。具体的加入方法如下：

E－102 r：只要在剧情中与他战斗过后就可以使用了。

カオス（CHAOS）：在进行"艾米鲁篇"的故事时，到ホーリーサミット（HOLLY SUMMIT）右上方カコウ（CRATER）可以跟カオス（CHAOS）战斗。胜利后便可以使用它了。

隐藏必杀技卡片

同样是在进行"艾米鲁篇"的故事时，在セントラル・シティー（CENTRAL CITY）的中下方的"SONICTEAM大楼"会出现一个可进入的地点。选择后会要求玩家输入密码，只要输入正确的密码就可以得到每个角色的隐藏必杀技卡片。只要在战斗时选择"地上攻击＋POWER"就可以发动这些华丽且威力惊人的必杀技了。每个角色的隐藏必杀技卡片密码如下方的表格。

密码	技能卡片名称
a.ogK	エミーコンビネーション（AMY COMBO）
EkiTa	カオスコンビネーション（CHAOS COMBO）
ZAhan	クリームコンビネーション（CREAM COMBO）
rSuaT	ガンマコンビネーション（E-102 COMBO）
yU3Da	ナックルズコンビネーション（KNUCKLES COMBO）
AhnVo	ルージュコンビネーション（ROUGE COMBO）
Arnla	シャドウコンビネーション（SHADOW COMBO）
75619	ソニックコンビネーション（SONIC COMBO）
OTrOI	テイルスコンビネーション（TAILS COMBO）

Ult版技能卡片

虽然有些角色的个别技能非常厉害，但事实上最厉害的技能卡片还是艾米鲁的"Ult版"技能（技能指数和速度指数都是满的）。如何才能得到这些技能呢？只要在故事进行到"艾米鲁篇"时去エメラルドタウン（EMERALD TOWN）的テイルスラボ（TAILS' LAB）与特尔斯交谈就可以进行バーチャルトレーニング（Virtual Traning）了。这个训练里玩家要连续战斗几场，每场战斗中敌人的生命＝战斗场数－1。而且玩家只有一条命，死了之后就要重新再开始，所以还是建议先取得几个隐藏必杀技才去玩。首次训练只要完成了5场战斗就可以完成，并随机得到一张艾米鲁的"Ult版"技能卡片。以后每玩一次，战斗次数都要加上5场，要收集完所有"Ult版"技能卡片看来还不是容易的呢！另外，在超过第5场战斗后的每一场战斗里都会随机得到3名对手的一张技能卡片，看来要收集卡片还是这里好。

游戏人之路——北京、上海电子游戏学校走访记

走访／摄影：许潇俊、冯蔚骁
提纲／编辑：泰坦

特别企划

2003年12月10日，中国国务院总理温家宝在美国哈佛大学发表了题为《把目光投向中国》的演讲，在演讲中温家宝总理提到自己非常喜欢年轻人，因为年轻人不保守，懂得努力进取和开拓创新。温家宝总理在战火中长大，亲历了中国的初期建设过程，那天站在世界最知名的高等学府中，总理还说出了一句话，那就是"人类因无知或偏见引起的冲突，有时比因利益引起的冲突更可怕。"

相信所有的读者都了解，正因为这几十年来年轻人的开拓创新和积极进取，电子游戏这个产业才得以形成，但也正因为某些国人的保守、无知和偏见才令电子游戏这个新生产业在国内一度被贬为电子海洛因。今天，形势有了一些好转，游戏产业逐渐得到政府的认可甚至支持，不少青少年将投身游戏产业作为事业的目标而为之努力，于是游戏学校这种事物也应运而生。最近许多游戏学校开始在各大媒体上做广告，UCG的广大读者也来信对此表示出极大的兴趣，于是我们安排了这样一次采访活动。下面是我们杂志的编委许潇俊和冯蔚骁分别对位于上海、北京的两所向社会各界公开招生的游戏学校的走访实录。我们都知道日本的游戏学校比较常见，各方面的管理也相对规范一些，但限于篇幅本次就不在这里做比较了。让我们首先了解一下国内游戏学校的情况。

— 上海托普信息技术学院 —

走访／摄影：许潇俊



▲上海托普信息技术学院　　▲从远处眺望校园

对校方的采访

手拖手柄的你是否会憧憬自己也成为一名游戏制作人呢？是否也向往有朝一日可以出现在游戏片尾的STAFF名单上呢？可能很多时候你感叹内地没有一家完善的游戏学校，没有一个完善的教育体制。如今随着神游和PS2陆续登陆内地，似乎中国游戏的冬天即将过去，而迫在眉睫的游戏人才培训的雏形也渐渐浮出了水面。近日见到了上海托普技术学校（以下简称"托普"）游戏专业的招生广告，《游戏机实用技术》将笔者派遣前往远在上海市郊南汇的该校，进行了一番走访。凑巧的是，托普和CIA（加拿大高科技艺术学院）联合办学的主要中间人，参与制作过《变形金刚》和《玩具总动员》的DAVID LIU（CIA总裁，托普教育全球副总裁，曾就职于MainFrame Entertainment Ltd）先生正好来沪，笔者得以一睹大师风范，也使这次初访含金量大为上涨。



▲左一：吴志坚先生，左二：David Liu，左三：许潇俊

记者（许潇俊，以下简称记者）：首先，感谢您在休息日抽出自己的时间接受我刊的采访。

吴志坚先生（托普校方代表，托普数字艺术中心总经理，托普关于游戏动画和程序设计专业的主要负责人）：不用客气，我也很感谢《游戏机实用技术》对于我校和国内游戏教育事业的关注。

记者：贵校的办校宗旨和初衷是什么呢？

吴：首先我们是根据市场的需求才决定进行游戏领域的教学的。因为众所周知，国内的游戏教育是一片空白，然而对于这方面知识的需求人群却是巨大的。能够带动内地的游戏教育，培养出游戏动画和程序的人才是我校的办学宗旨。

记者：目前国内有几家像托普这样的游戏学校呢？您了解它们的一些情况吗？

吴：据我所知，托普是中国最早进行游戏和动画教育的学校，一些短期的培训学校可能并不正规。

记者：那么假设未来随着内地游戏教育逐渐成型，必将有更多的游戏学校出现，您觉得对于这样的学校，托普的竞争优势又会是什么呢？

吴：我们并不担心竞争，因为我们也很想看到国内游戏教育健康地发展起来。我校在面临竞争的时候，优势可能更多是经验上的吧。2002年10月我们开办了第一期游戏动画班。目前我们正在招第三届的游戏动画班和第一届游戏程序班。

记者：那么学生愿意来贵校的话，他的入学条件是什么呢？

吴：年满18周岁，具备基本的计算机使用基础就可以入校。对于特困的学生，我校会根据实际情况减免学费。

泰坦注：事实上希望学好游戏开发的话，需要各方面的知识，数学、数字电路、英语尤其重要（Windows平台下的绝大部分开发文档都是英文的，如MSDN网站，至于主流游戏机，呵呵，好像还没听说有中文开发文档……）。在游戏学校学有所成并不见得比一般的大学更容易，如果对高中课程没有信心的话，在此还是建议先补习后入学。很多学校的入学条件都极为宽松，一般是交得起学费就行了（托普九个月的学费是18000元），希望读者明白这一点——门槛低不代表不需要足够的知识储备。另外，对于"游戏程序设计"这个专业而言，速成来讲还是不可能的，因为最起码的逻辑学和数据结构都需要相当一段时间的接触才会逐渐吃透，而且没有扎实的底子很难学好。总而言之，入学前一定要保证一定的知识水准，那种"实在考不上正规大学就来读游戏学校混日子"的想法是绝对错误的。

记者：请问有没有奖学金设置？

吴：没有，但是我们会给予那些优秀的学生更多的参加国内外比赛的机会，相比直接给人民币，可能在大赛上拿奖或混个脸熟会对他将来的发展更加重要一些。

记者：贵校的师资情况如何？

吴：我们拥有国际知名的游戏动画师。多数都是和CIA联合办学所邀请的讲师。采访篇幅所限，我在这里就不一一列举了。详情可以访问托普学校的网站。

记者：但这些讲师是仅仅挂一个名还是负责日常的教学呢？

吴：你可以从社会上看到很多只挂名这样不负责的行为，但是我们没有。当然这些讲师并不负责每一节课，因为如果学生连基础知识都没有学好，讲师讲再多的课也无济于事。讲师会经常给学生开办讲座，为学生带来国际上最新的制作动态和信息。我觉得这才是发挥一个讲师作用的地方。

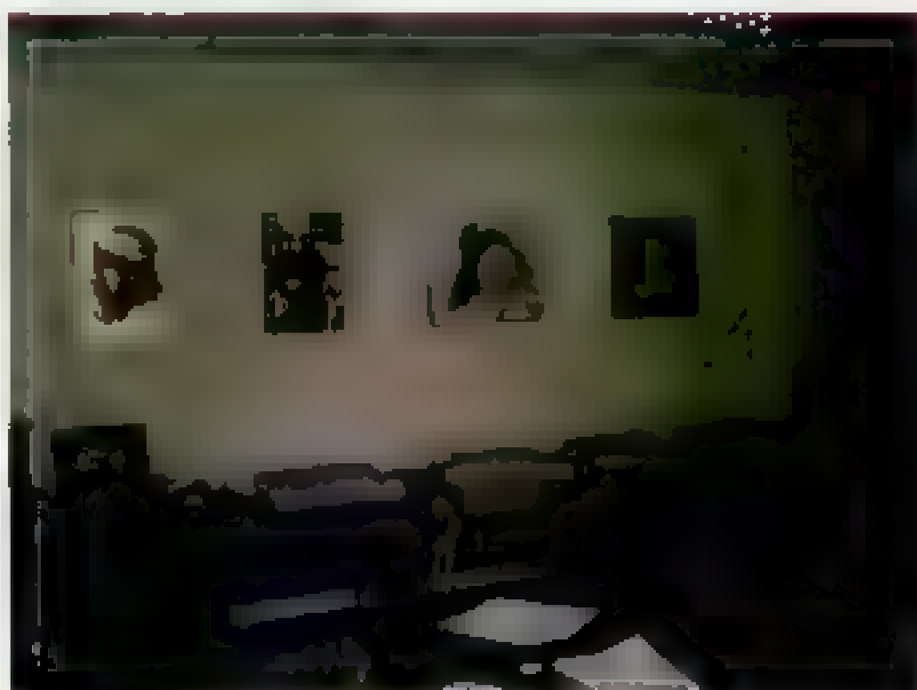
记者：从12月8日的《游戏机实用技术》广告上我们已经看到了贵校的课程安排。那么这些科目在编排上是否有特殊的考虑呢？

吴：那是当然的。你可以看到，学生要在九个月的时间里面完成几乎一个大专学生三年里面的课程。他们几乎每天都要上满八个学时。而在课程安排的次序上我们当然是按照循序渐进的原则。



▶位于湖畔的教学楼群

泰坦校：在九个月的时间里拿握大专三年的课程一般来讲是不可能的，这明显是校方的宣传用语（可参看后面吴先生的解释）。但有道是师傅领进门，修行在个人。九个月里学到的知识可以在今后慢慢融会贯通到工作中去，如果说九个月的学习可以改变今后的事业那倒可以相信，条件就是你努力而且有资质。



▲MAYA实验室



▲传统动画实验室

记者：我从贵校的网站上得知学生九个月的学费是18000元，这包括那些费用呢？

吴：主要包括学费、教材和设备的使用。不包括生活费和住宿费。

记者：由于是寄宿制学校，很多对此有兴趣的读者很关心学校的生活条件。

吴：我们为学生配备的是4人标准寝室。配有电话，风扇和宽带上网的条件。而游戏专业的学生使用机房也是免费的。我们的机房可以同时提供80人使用，都配有宽带。

记者：还有一个很多人关心的话题。贵校学生的毕业去向如何？是否有进入名公司的学生？

吴：有。我们的毕业生中有在毕业之后去往水晶石，Jbl，大宇、星泉等设计和游戏公司工作的。顺便要提一下，konami公司将于23日来我校合作开展毕业生的工作，我们也有意和各大游戏公司长期联手培养相关的人才。另外我校也有参加展览或比赛时，被公司挖走学生去工作的事例。

记者：那么是不是也有那些纯粹为了兴趣或者是提高自身素质而来的学生呢？

吴：我们学生的平均年龄在23岁左右，有一些为了"充电"而来的学生，但是比例不是很高。曾有一名叫做张浩然的学生，他是北大毕业的，在英国留学八年，但是还是选择到托普进修。

记者：那么在贵校这些专业学习之后，学生可以拿到哪些证书呢？

吴：学生在学成之后可以得到相关专业的结业证书。最近我校也获得了MAYA和Max的官方授权。有能力的学生也可以考取这两项科目的官方认证。同时也可以获得CIA（加拿大艺术设计学院）的专业认证证书。

泰坦校：友情提醒，认证不是万能的，实际能力不是在考场上体现的，分数和证书都是浮云。在这样的学校读书，希望学员们还是以学到真本事提高素质为首要任务，认证之东西，说得明白一点，一般总会拿到的。

记者：那么贵校的学生是否有机会可以去加拿大呢？留学费用和条件又如何呢？

吴：可以在完成九个月的课程之后申请去加拿大。费用是16万人民币左右。只要是有能力和经济条件的学生，我们很支持他到国外进行更深层次的深造。但有时可能由于学生本身的家庭环境和背景，学校无法保证每一位学生获得签证的可能。

记者：我知道贵校和CIA属于联合办学。CIA是国际知名的动画学校。但从另一个角度来说，只和北美的学校合作，贵校是否疏忽了游戏大国日本的存在呢？当今的游戏文化中日本扮演了举足轻重的角色啊。



吴：当然，我们知道日本和亚洲游戏，动画的地位。正如你所言，谈到游戏文化就要说到日本。说实话，我们对于游戏文化这一块是比较薄弱的。不过我们的想法是培养技术人才，而不是文化人才。只要你具备技术了，你才有发挥你对于文化理解的能力。另外，我觉得我们不应该只看到别国的文化。当你有技术去创造的时候，完全可以制作中国文化的游戏和动画啊。

记者：听到您这样说，我觉得很高兴。那么看到广告上9个月的学制，我又产生了这样的疑问，这么短的时间里面真的能培养出您所说的技术人才吗？

吴：确实，我们培训的时间并不算长。但是你可以计算一下，一个大专学生他的三年学习内容中有很多和本专业无关的内容，尤其是第一年一个动画专业的学生可能学到的专业课只有素描。而我们的9个月却是针对这样一个游戏和动画领域进行培训的。每一门课都是专业相关的。相信在9个月的学习之后，我们将我们的学生引进了这样一个行业。至于需要特别有深度的学习，那当然需要学生个人付出努力。

记者：对于和计算机相关很大的游戏领域，必要的实习是不可或缺的。贵校将为学生安排怎样的实习呢？

吴：我们目前还没有一个完美的实习体系。但是我们经常受到各大动画和游戏公司的邀请参与制作一些项目。目前就有一个40分钟的动画短片，我校约80名学生共同参加。我们也积极安排学生到各大公司实习。可以说，没有学生到托普来找不到活干的。

记者：您如何展望学校的发展和未来呢？

吴：我们在师资上和硬件设备上基本已经完善了。当然我们会随着生源的扩大，继续在这些方面努力。但是我们更多地将会考虑学生的就业问题。我们会继续和各大公司合作，并且进一步了解各公司的需求，有针对性地去培养专门的人才。当然还有很重要的一点就是，我们希望我校的教育变得更加正规和权威。要在这里做一个广告的就是，12月13日教育部评出的35所国家示范性软件学院，上海托普就占了两个席位。我想对于有志于来我校学习的学生不用抱有"这是一个不正规的学校"这样的想法了。

记者：最后还有一个可能有点偏题的问题：贵校和水产大学的关系是？

吴：水产大学计算机专业的本科是在我校完成四年的学习，颁发的是水产大学的文凭。

记者：很高兴您接受《游戏机实用技术》的采访，希望您和贵校都能取得应有的成就。谢谢。

吴：谢谢。

限于篇幅，以上采访实录漏掉了许多托普参加的比赛和活动的情况以及该校的院级人物和优秀作品的介绍。在这里，笔者要对吴先生由衷地道歉，并且要告诉读者托普是一个充满机会和挑战的地方。



▲托普的学生宿舍



▲学校食堂

学生眼中的托普

是否托普真有校方所言那么优秀，是否该校确实是一个游戏爱好者成为游戏制作人所走的一条必经之路，让我们来听听那些刚放下手柄拿起书本的同志们的声音。

由于学院第一期学生已经毕业，而第三期的学生还没有入校，所以笔者只接触到了第二期的游戏动画专业的学生（第二期没有开设游戏程序专业）。

以下是对于参加抽查的学生的调查结果总结：

对于校方的信心	多数学生表示有信心，部分学生表示信心一般
对于所学专业的信心（游戏动画）	多数学生表示有信心，部分学生表示信心一般
今后就业的打算	几乎所有的学生都以游戏和动画公司为主
课程设置的合理性	多数学生表示有些课程设置并不合理
能否完全听懂所学课程	因学生自身水平而异
对于个人能力是否有提高	多数学生表示有很大提高，部分表示有一些提高
住宿及生活情况	几乎所有学生表示生活只是基本满足了需要
家长或朋友对于入该校学习的反映	都比较支持
校中所结识的朋友对于将来的帮助	多数学生表示帮助会很大

泰坦校：从这个简单的表格里我希望大家注意两件事情。

第一，多数学生表示部分课程设置不合理，根据常理判断，其原因之一应该是学生入学时的知识结构不合理，没有经过专门的补习和考试，而校方又对此没有专门要求，所以回到我在上面提示的那一点，请注意对入学学生的知识水准要求过高会影响学校收益，但这并不是说不需要相当的知识水准就可以来学习了。当然，课程设置的问题在任何学校都是一个长期的困扰，这需要不断地总结经验进行调整，托普在这方面的欠缺只能依靠办学经验摸索着不断改进。

第二，关于在学校中结识的朋友对将来工作的帮助。说白了，志同道合的伙伴是事业成功的关键中的关键。结识朋友开拓眼界是大学生活的重要组成部分。多数托普学生认识到这一点，这很好。如今的游戏开发与应用软件开发的道理相通，个人英雄时代早已一去不复返了，一个人的能力在越来越复杂的软件工程面前显得愈发苍白无力。团队协作，各取所能才是各位学子真正的发展方向。



▲托普的教学楼走廊环境

对于一些细节，笔者比较深入地采访了个别学生，可以说这才完全了解到了学生的学习状况。以下是部分学生对一些问题的回答。

问题：同加拿大的联合办学的看法以及收益。

学生：只有David先生来做过一次讲座，但是也是给自己广告宣传的比重较大，并没有太多真正意义上专业知识的获益。我们已经学了半年了，其他的外教从来没有见过。但是之前对我们的承诺是15%的课时是由外教来上的。

问题：对于课程上的不合理性的解释。

学生：学制过短造成了每周几乎要上遍所有的科目。原先应该学好了素描才开始学MAYA建模的，但是现在都是同时进行。举个例子来说，好比同时学习初等数学和高等数学。

泰坦按：通常说的初等数学是高中就应该掌握的，高等数学、离散数学、数理分析、概率与统计学等等很多目前必备知识将在大学里学习。所以我不反对具有高中以下程度希望学习游戏制作的读者，要有一定的知识储备再去入学。

问题：同校方是否针对课程或者师资质量上进行过沟通。

学生：沟通过，而且校方还比较主动，但是效果不大，几乎没有什么改变。

问题：对于3dMax，MAYA官方认证的看法。

学生：学校肯为学生做好这些当然是一件好事情。但是在校外获得这些认证的难度也不是很大。可以考取的地方也很多。最主要的是，这里所指的认证是这两家公司在中国的一个认证，而含金量更大的亚太地区的认证在国内几乎还是无法考取，要到公司内部才可以考。

问题：对于学历或者文凭证书的看法。

学生：我们这一群人大多数是高校毕业的，有的已经工作过很长时间了。在这里主要是来学习技能的。国内游戏动画这一块人才太缺了。所以没有太多的公司在乎你的文凭学历，只要你学到了本事，做出了作品，然后传到网上，这比所有的证书学历都实际。

问题：对于学校安排的实习和参展机会的看法。

学生：当然也是很好了。不过要拿奖其实是很难的，目前我们的学员当中只有少部分才有这个能力。所以对多数学生来说，真正收益的机会也不算很多。不过话说回来，学校给了机会，把握不把握全看自己。

问题：对于拿过奖或者因为展览比赛而被大公司录用的同学怎么看？

学生：当然自己也很想像他们那样。但我觉得学校对于这方面的宣传有一些过了。像我前面所说的，这样的奖项不是你九个月就可以速成获得的。那些拿奖的同学本身就有这样的基础，并不能说是学校培养出来的。这不是说学校不行，只是说这样的奖项并不能完全算是学校的荣誉。

问题：为什么选择来这里求学，而不是别处呢？

学生：内地这样的学校确实比较少，北大有一家，但是要学三年，况且无关的课程比较多。这里的课量其实是很大的，而且专门性很强。

问题：觉得这里的教育正规吗？

学生：很正规。这是很值得肯定的地方。学校对于纪律抓得很严。学生不可以想来就来，不想来就不来。晚上也按照国家规定的11点熄灯断电。这一点其实学生有很多怨言，但是也可以从一个侧面反映出学校管理的正规化。当然我们这个专业比较特殊，有时渲染一幅图要十几个小时，中途没有电的话有时就会前功尽弃。

泰坦按：晚上11点断电这个事情并不能说明学校有会管理的正规化，但从这个问题的回答来看，学生还是挺天真的。

问题：对于传统艺术课的看法和受益。

学生：主要是素描吧。我觉得提高不大。因为这主要看个人的基础。你会画就是会画。不会的话，老师只会说“你注意一下结构啦”，比较空洞。没有什么实际的有针对性的指导，只是在反复地练习。而纯粹提供这样练习的时间又不足以让人打好一个扎实的素描功底。

问题：觉得在这里获得了什么？

学生：MAYA课的老师水平还是很高的，收获比较大。另外结识了这样一个圈子里的人，这也是很珍贵的。可以说这里提供了让游戏动画爱好者互相交流并且提高的一个氛围。这里的教育可以比成从正规传统学校毕业到专业动画公司的桥梁。

问题：对于希望入校学习的学生，你们的建议是什么。

学生：这一次招收学程序的学生，这方面我不了解。但是如果来这里学习动画，最好可以有美术基础，否则会很困难。另外还要稍有一些3D绘画的基础。如果需要速成的，或者是比较急于找工作的，这里的课程的专门性比较强，比较适合他们。如果想真的把3D动画学透学精的，那么建议去学制更长更全面的学校。


▲学生在上素描课

至于很多人关心的新开设的游戏程序专业，正在读计算机本科的笔者的看法是，没有通天的塔，只有脚下的路。想要9个月就学到可以做游戏的水平，先不说可不可能，只想告诉各位，本科三年下来（第四年几乎都忙于找工作），能够独立，甚至部分完成一个比较像样的游戏的学生寥寥无几。而托普学校的排课中缺少了几门很核心的课程，比如逻辑课。

另外，可能有很多人关心托普学校本身的一个学院结构问题。托普信息技术学校是托普学校的全称，托普数字艺术中心是该校的一个分支，可以说成一个学院。而我们所关心的这些专业是在数字艺术中心的统一管理之下的。

结语

离开了南汇，匆忙结束了两日的采访，拖着疲惫的双腿，带着厚厚的笔记和数小时的录音，笔者心里感触良多。两日中负责老师的诚恳让我由衷地感动。多数的学生跟笔者年龄相差并不大，同属一代却犹如分开于两个世界追逐着共同一个梦想。


▲托普校园一角

从交谈中我发现学校并没有之前老师的介绍那么完美。但是我不愿意批评。一家游戏学校，可以在这样一个教育也受到激烈竞争的时代中努力地去寻找一个自己的地位，去改变游戏在人们心目中不正规、不正经的这样一种现状，无疑是值得我们这群热爱游戏也同样热爱生活的同人们敬佩的。

一个新兴的行业，一群愿意为了游戏教育而努力的先驱。因为“新”，因为“先”，所以必定要遗漏掉一些什么。对于很多人都觉得太短的课程，我更愿意把它理解成校方太急于培养出中国造的游戏人才了。最后还要说很重要的一点：没有一个学生后悔自己来到这里。

望着南汇不沾染城市气的夕阳，我似乎看见了一个梦开始的地方。

方正育乐

走访/摄影：冯蔚骁

对校方的采访

受泰坦大人之托，我近日采访了方正育乐的相关人士。方正育乐的教学区坐落在著名的北京市通州区东方大学城（廊坊经济技术开发区内），环境优美，校区整洁。周晓霜小姐和冯宇超老师负责接待，王重庆、刘晔两位副总经理和（以下简称“校方”）一些教师、在读的学生接受了本人（以下称“记者”）的采访。


▲北大方正软件技术学院

记者：请为《游戏机实用技术》的读者简单介绍一下方正育乐。

校方：方正育乐是北大方正集团的下属公司，我们从事游戏教育工作多年，已经积累了丰富的经验，教学管理完全模块化，愿意与有意开设游戏制作专业的院校合作开展办学，为他们培养教师。

记者：贵校以前举办过哪些培训班呢？现在有哪些教育项目？

校方：方正育乐与风雷时代CIA从2001年起就已经从事游戏人才的培养，与南京艺术大学美术学院合作开设为期九个月的互动艺术（游戏）培训班，2003年12月将毕业。目前与游戏相关的教育项目有两个，一个是影视动画游戏专业的大专学历教育，一个是九个月的培训班。这两个班都于2003年9月开学，在大学城住宿、上课。其中大专班是目前国内仅有的游戏专业学历教育。我们最大的优势就是产学结合，有效整合产业与学界的资源，以实战为指导。除此之外，我们还会请业界人士来校举办讲座，并组织学生旁听行业会议。我们与国际软件、华义、金山和惟一拥有PS2游戏制作许可的国人游戏公司——风雷公司都有良好的合作关系。



▲学校的计算机房

记者：贵校的教育内容、课程是怎么设置的呢？

校方：我们的教学内容是以日本的游戏学校为蓝本，主要考虑到中国游戏制作公司的需求进行设置。向下延伸，准备设立这个专业的中专；向上延伸，正在向教育部申请设立本科，一切顺利的话，05年起开始面向全国招生。如果学成之后有了一定实际工作经验想要深造的话，在国外有所谓的Full Art硕士学位可以去攻读，这个“完全艺术”学位的内容其实也就是游戏制作。

泰坦按：我比较感兴趣的是校方所说的准备设立的游戏中专，必须拥有专业的底子才可以进入“游戏大学”深造，技术密不得半点含糊，即便是有一颗成名的创意和策划也来自平素生活的积累。

记者：开设的课目主要有哪些？教材使用哪几种？

校方：角色设定、商业色彩、游戏基础美术、游戏建模、传统动画等等，具体可以查看招生简章和网站。目前国内外都没有专门的教材，都使用其他课目的教材，比方说动画就是传统动画的教材，没有所谓的游戏动画教材。我们准备明年与业界厂商和日本、加拿大的游戏学校合作编写、出版更加适合我们的教材。

记者：大家都知道游戏需要动画，但游戏不光是动画，那为什么要称之为游戏制作专业呢？

校方：我们教学以美术设计为主体，更重要的是介绍美术如何与游戏制作相结合。举个例子，程序员会告诉美工：你提供的这个3D模型一定要是多少多少像素，什么格式、贴图等等，在普通的动画制作培训里是不会涉及的。我们的教学就是让学员充分理解自己的角色、别人的需求。当然我们会创造一个实战的环境，让学员去感受游戏制作中对美工有什么要求，需要了解和掌握哪些知识。

记者：学生的家长都支持孩子学这个专业么？

校方：当然有的家长不太支持。我对那些家长说：“等您的孩子到了您的年龄，有了自己的孩子，他会禁止自己的小孩玩游戏么？”那个家长说应该不会，不跟着一起玩就不错了。如果那时的孩子都在玩游戏，你说这会是多大的一个市场！大部分家长都觉得这个行业的就业前景还不错，也是支持的。

记者：全国有这么多玩家，肯定有不少人有这样的想法：我要制作自己的游戏，我要去游戏策划，我要成为宫本茂，成为中国的小岛秀夫、山内一典，我要……有这样的游戏策划培训么？

校方：很可惜，游戏程序员可以培训出来，游戏美工也可以培训出来，但那都是技能培训，而游戏制作人不是靠培训学出来的。一般来说，一个合格的游戏制作人对游戏制作的整个流程不仅要有深刻的认识，而且对各个岗位也要有相当的了解，何况制作人还要有良好的综合素质和组织一个团队进行合作的相应领导、沟通能力，这些素质不是在课堂上由老师教给你的，不可能有任何一个培训班教给你这方面的东西。但是我们可以请到一些游戏公司的制作人给大家讲课，讲述如何理解其他岗位的需求等等。没有5~10年的从业经历和自己有意识地培养这方面的能力，是出不来一个游戏制作人的。

泰坦按：这话说得很好（不谁吹牛的地方就别吹牛）……成为优秀的游戏制作人需要长期的从业经验和敏感思维，这一点非常重要，希望有志者向这个方面努力吧！

记者：教学使用什么硬件，都用PC机么？

校方：是的，用所谓专业工作站进行教学根本没有必要。《Diablo》画面怎样？全部画面均由3DS在PC上制作，现已成为3DS游戏的代表作。知名游戏厂商目标软件也没有使用工作站，《傲世三国》的图像一样非常出色。

记者：说到Blizzard这个大家非常尊敬的游戏制作公司，据您所知它有哪些绝招呢？

校方：Blizzard的一个副总裁曾经讲过，他们的每一款游戏都是不限预算，不限制时间的。他们会花时间反复调整，最终做到所有人都满意之后产品之后才上市，不满意的话宁可中止项目。

记者：哇，太厉害了，这个必杀技估计别人还不愿意学。那他们又如何保证游戏的品质呢？

校方：他们有非常规范的管理流程，四十多个流程各就其位，遇到相应的问题会有专门的流程来解决问题。

记者：会给这里的学员讲述这些流程么？

校方：这些流程、规范都是商业机密，他们不可能对外公开这些绝招，但我们会请一些国外的游戏制作人来授课，介绍一些相关的知识。

记者：我在宣传资料和网站上看到了很多大腕和外教的介绍，请问他们是如何参与到教学中来的？



▲教学楼外观

校方：我们请外教当然不是要他给我们的学生讲述如何使用3DS的菜单命令，不是要他去教学生最基本的素描、人体解剖，而是根据我们对教学的了解，在我们指定的框架内对学生进行较高层面的针对性指导。在南师大美院的班上有一个外教全程英语授课，另在不同的时期有不同专长的外教对学员进行短期指导。不用担心语言交流，我们有翻译和助教辅助他完成教学任务。

记者：那基础的课目由谁讲授呢？

校方：全部由有丰富实际经验的专业教师讲授。

记者：教学之外的管理也由你们负责么？

校方：大学城有统一的管理，要求十分之严格，表现之一是还要上早自习和晚自习！有的老师称为“高四”式的封闭管理（笑）。表现之二就是寝室里不准有游戏机，发现了就要由学校代为保管，至学期末才交还给学生带回家（汗）。

泰坦按：高压政策是保证教学质量的有效手段之一，不过我个人不是很推崇，尤其是“寝室里不准有游戏机”这种做法，如果压到我头上的话我宁可不念书了。（笑）

记者：贵校以后有哪些动作？

校方：我们打算以后专门致力于学历教育，逐步压缩培训，一旦时机成熟，我们就要设立独立的游戏学校。若干年后可能是这个样子：很多学生都有策划能力，有自己的办公室。我们的研究中心也在筹划之中，它的目标是技术研究，比如解决游戏厂商遇到的问题，开发自己的游戏引擎等等。有了研究中心之后可以促进产学更紧密地结合。

记者：你们对中国游戏的发展怎么看？

校方：这几年肯定是一个大发展、大洗牌的过程。这两年网络游戏异军突起，一是使很多人去玩游戏，从而部分改变了社会对游戏的看法，这个表现非常明显，很多主流媒体都开始介绍游戏，不再视电子游戏为毒害青少年的电子海洛因，游戏的生存空间扩大了；二是创造了巨大产值和利润，有很多资金投入到这个行业，促进了行业的发展。一些相关的产业，比如游戏教育、游戏媒体都得到了良好的发展契机。主要的问题是我们的整体水平仅仅处于一个起步的阶段，比如现在国内PS2虽然发售了，软件销售还是“发行商”在卖，基本上像卖大白菜一样是一个物流的概念，暂时还没有信息回馈等机制，可以使制作商得到玩家的信息，为中国的市场制作游戏或做出调整。哪一天有了上面说的东西，那就变成了“经营商”。这个过程不会很长，快的话半年之内我们就能看到显著的改变。至于中国自己的游戏，我认为要从各个游戏工作室中产生，很多的游戏出现、淘汰，留下的就是精品。很多成功的游戏，比如《黑军敢死队》、《突袭》就是这么涌现的。我们在教学中就会有意识地扶植这种形式的工作室出现。中国的游戏公司也不是越大越好，而是越多越好。如果有500个从业人员，我宁愿它是5个100人的公司，而不是一个500人的公司。我希望看到更多的作品出现。

泰坦按：“中国的游戏公司也不是越大越好，而是越多越好”这句话值得玩味。

关于培训班

记者：请简单介绍一下九个月的培训班课程是如何安排的呢？

校方：共1080学时，课程十分紧张，每天六至八节课。课程设置方面，基本上是大专班的核心课程都要学，但是游戏制作无关的内容，比如大专学历要求的体育、英语、政治等课程都被舍弃，对相应内容再加以浓缩，根据以前的教学经验和业界需求进行调整。艺术史之类的课程对修养虽然十分重要，也是专业课的核心课程，但在这个培训班里也没有必要去学。

记者：学校对培训班学员入学有哪些资格要求呢，是零起点么？

校方：没有特别的要求，实际上大部分学员是零起点，没有美术和软件基础也可以进来学习，我们的教师会耐心地帮助学员入门。这里的学员一般都是至少高中毕业。部分学员有美术或是3D软件的基础，他们学起来会轻松一些。

记者：有已经进入游戏行业，为了提高水平来这里进修的学员么？

校方：没有。这个培训班主要教一些最基础的技能和技能与游戏制作的结合。我们的学员主要有两种，一种是没有相关基础，想借此进入游戏行业的，这是大部分；另一小部分是已经有美术设计等相关行业的工作经验，想通过培训和我们提供的渠道进入游戏行业的。

记者：对于零起点的人来说，九个月够么？

校方：不是我们不愿意延长时间，学校完全可以在课时不变的情况下将时间再拉长一些，学员也可以轻松一些。但学员投入这么多时间与金钱，需要就业，所以只能定成九个月。学习完之后，他们将在3到4个方向上有自己的专精度。也有不少人在完成学业之后进入了游戏制作公司。前四五个月是理论和基础，接下来的两到三个月逐渐导入实践的内容，他们有很多机会看到自己学习的技能在实际制作过程中是怎样应用的。

记者：学完九个月之后，可以达到什么样的水准，完成什么样的工作呢？

校方：学九个月当然做不了游戏公司的美术监督（笑）。一般来说能达到普通美工的水平，完成人物的低精度建模，人物简单动作的调试、关卡场景的制作、物体模型的构建是没问题的，游戏制作过程中需要大量此类的工作，最直观的就是NPC的建模与动作调试等等。其实水平和修养的提高是需要一个相当漫长的过程的，这不可能强求在九个月之内解决，但起码在这期间里学员可以掌握一定的技能，可以跨过进入游戏公司的门槛。我们承诺每个班的前10名都保证就业。

记者：学完了之后是否只能进入游戏制作公司呢？进入游戏公司的渠道是在学习的过程中发现的么？

毕业生：凡是进入游戏公司的基本上是在学习的过程中互相交流信息，还有学校的推介进入的。相当一部分同学进了水晶石建筑设计公司（水晶石是国内建筑设计行业的知名公司），去建筑装饰公司的也有不少。

记者：哦，就业面还是挺宽的么。进入游戏制作公司的学员收入大概是多少？

毕业生：转正后4000左右。

记者：不过18000元的学费好像贵了一些。

校方：18000元的学费的确是一个很大的总额，可是你如果与其他各个培训班的费用进行对比的话，就知道我们的1080个学时平均下来不过每学时16.7元，这么计算的话就不算贵了，比许多企业管理、IT培训都低。

记者：其他的费用呢？

校方：住宿费有不同的标准，根据实际住宿的条件为1500元至1750元不等，可以申请在寝室开通宽带，每月40元。

记者：在学习的过程中可能学员能够完成一些作品，参与到厂商制作流程中也可以完成一些工作，可以凭之取得收入么？

校方：在学习过程中，他们的主要任务还是领会课堂上讲授的内容。

对培训班学员的采访

记者：在大学城一个月的生活消费大概是多少？

学员甲：500元就足够了。在这里给大家提个醒——到学习进行至一定程度，课堂上的东西就不够了，自己需要买纸、笔等课下练习，这是一部分开销；另外就是相关的杂志、书籍都比较昂贵，一本动辄几十元。

记者：你有相应的基础么？

学员甲：我在大学时学的是工业设计，有一些美术和3D基础。大学毕业后又工作了五六年，因为一直很喜欢打游戏，看到这里的培训就来了。

记者：既然你在相关行业工作过相当一段时间，那学习这些内容你觉得有哪些提高呢？

学员甲：最主要的是切实感受到了游戏制作流程中对美工的要求，知道了自己的知识怎么去使之符合游戏制作的需要。还有一些知识，比如角色设计原来也没有学习过，在这里也要从头学起。

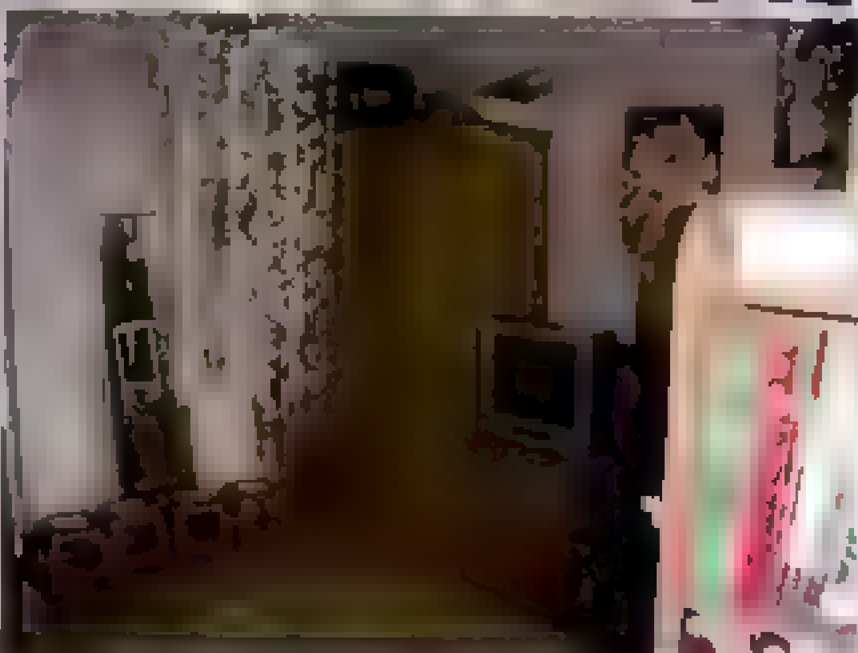
记者：对食宿满意么？

学员甲：马马虎虎吧。

记者：你好，我发现班里很有几个像你一样的游戏MM。原来有基础么？

学员乙：既没有学过美术，也没有学过3D软件。原来学过网络，但是现在学计算机的人太多，就业形势不好，我又很喜欢打游戏，就进来了。

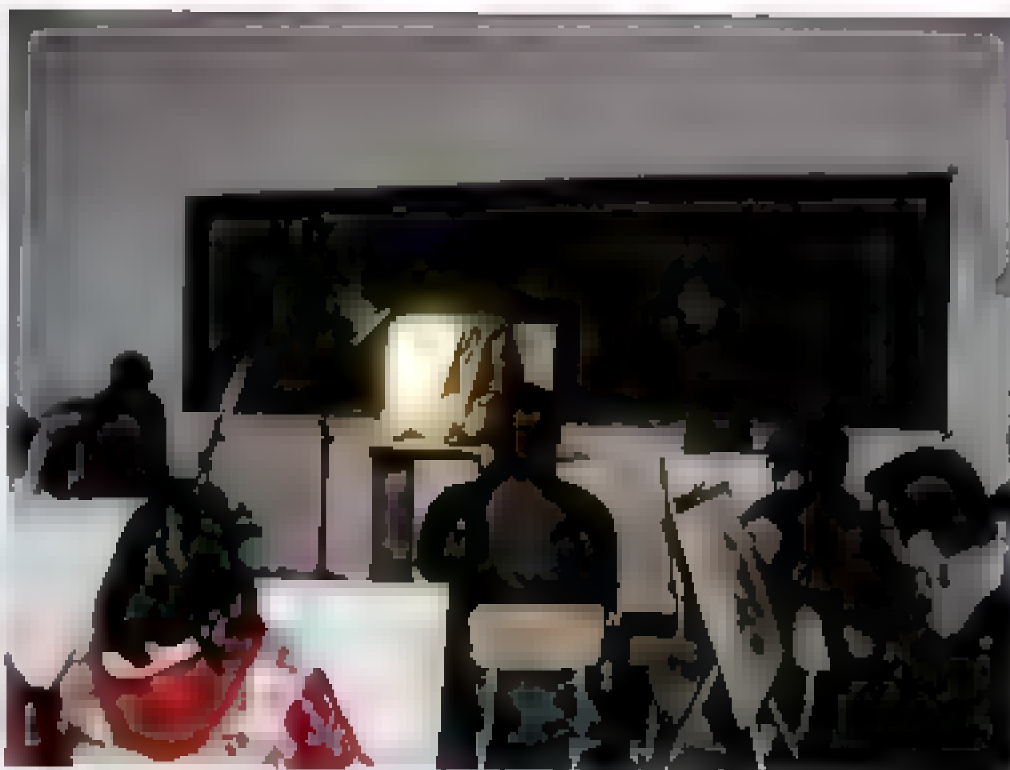




▲方正学员宿舍

记者：觉得吃力么？

学员乙：还好。很多人和我一样是零起点的，教学是从头开始学，遇到不懂的问题可以去找老师，老师都还挺负责。还没有觉得什么课程很困难，学不进去的。



▲学员在上艺术课

记者：其他人怎么看你呢？一个MM学游戏？

学员乙：朋友都还好，其他人有时候会露出奇怪的表情，我好像看见了他们脑袋上冒出问号。

记者：家里为什么同意你来学呢？

学员乙：主要还是觉得就业前景不错，我又对这个很感兴趣。

记者：食宿情况呢？

学员乙：我觉得挺好的。

关于大专班

记者：大专班如何招生？

校方：途径之一是通过春季高考报考本专业。今年春季高考在北京上海安徽三地招生，其他地区的考生想学习的也可以与学校招生办进行联系，进入学历文凭班。文理兼收，无需美术和计算机基础。2004年将开设游戏程序员班，也是大专学历，和游戏制作班一样学制3年。国家要求的政治、英语、体育等课目都要学习。

▲学校食堂

记者：大专班的学费是多少？有奖学金么？

校方：学费每年16000元，另外还有住宿费和2000元的杂费。大专班将会有学费总额的5%作为奖学金，还有各种有奖金的作品比赛。以后的收费根据北京市物价局当年核准的标准收费。

记者：哪些方法使学员深入到游戏制作的流程呢？

校方：实际上大专教育才能完整贯彻我们的教育理念。他们有充分的时间学习领会各种必要的技能，此外可以达到一定的修养。在大二的时候，就会有游戏制作公司的企划方案拿到班上来，每班一个，每个人都要参与制作，那时程序员班也已经开始，学校的老师与游戏公司的制作人员将会进行全程监督与指导，在毕业的时候两个班的学员将这个游戏合作制作完成，正式在市场上发售。我的希望是等毕业的时候这批学员中可以涌现五至六个工作室，他们有自己的idea，自己创业，我们可以给予直接的帮助，比如向他们免费提供游戏引擎，也可以向游戏公司推介他们的产品，由游戏公司给予扶持。这和我们的产业背景是分不开的。所有学员的毕业设计就是一个游戏demo。

记者：学员有哪些活动呢？

校方：动漫社是学生与教师互动的一个平台，它可以说是代表了我们教学的水平，也是唯一一个有专门活动室的社团。

秦摇按：这算是网正规学历教育的一个整合，学习时间较长，学生也有较多的时间来消化学到的知识。但每年16000元的学费仍然不是随便什么家庭都能承受得起的。

对大专班学生的采访

记者：你是零起点的吧？

学员丙：没错，我有本科可以读，但是因为很喜欢游戏，自己有兴趣，就来这里读大专了。学这个可以说是非常理想的，因为这是爱好和工作的完美结合。我觉得学历只是一方面，实际能力和社会经验更加重要。

记者：像你和你的同学原来都是学文科或理科的，现在学这些东西有困难么？

学员丙：从最基本的东西学起，我觉得还没有遇到什么很大的困难。遇到问题，老师都很耐心地解答，不过最重要的因素应该是兴趣。凡是进来学习的，都对游戏有强烈的爱好，只要用心，这些障碍都可以克服。其实我们这个专业并非要把学生培养成专门的美工，但是我们可以掌握专业的技能，这样就有立足之地。

记者：家里是什么态度呢？

学员丙：当然是很支持，觉得就业前景广阔。

记者：哇，又是一个游戏MM。喜欢什么样的游戏？

学员丁：很暴力的游戏，生化危机，古墓丽影什么的。因为想制作自己的游戏，家

全文支持，就来学了。希望几十年后别人写游戏史的时候我的作品能有一个位置。

记者：以前学过美术和3D软件么？

学员丁：没有，但是在这里学习也没遇上什么麻烦，比较顺利。

记者：对住宿条件满意么？吃的呢？

学员丁：挺好的。一个月600元可以过得舒舒服服。

记者：朋友对你学这个专业是什么反应呢？

学员丁：都很支持啊！还有的人说等我做游戏出来了一定要找她去配音。

记者：以后一定要玩玩你制作的游戏，等你成大牌制作人的时候希望还能记住我。

学员丁：哈哈，当然会的。

同学校老师探讨动画

记者：国内的动画市场还是不能令人满意。

老师：最主要的原因是目前的投入不够。我们为什么觉得日本的动、漫画水平很高？那是因为我们只看到了日本市场上的精品。日本的年产量是5000部，精品一年能出几部？也就是个位数。我们有十个亿的话，为每一部投下5000万人民币，半年出一部，连出个十年，绝对会有大家认可的精品出现。40年前，宫崎骏自己第一部动画片的水平比起《海尔兄弟》还差上一大截。但是人家可以不断地进步。我们呢？产量太低了，没有一个去产生精品的数量基础。但是，其实目前中国动画的技术水平落后于发达国家的差距根本没有人们想象中的那么大！

记者（将信将疑）：哦？何以见得？

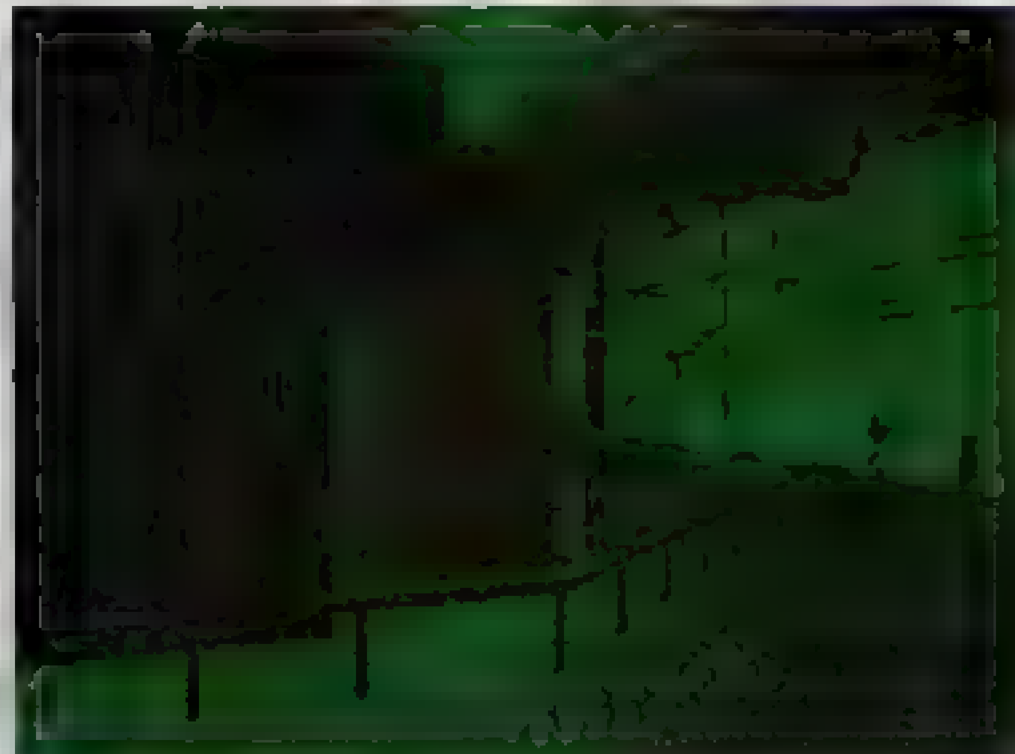
老师：我举个例子，日本公司把《樱桃小丸子》的原画设定和剧本交给我们在上海的制作基地，我们制作完成后送回日本，他们举行的内部评审中来自各个国家的100多名制作人没有一个人提出异议，一次通过。

记者：那《最终幻想》电影版那种精细到极致的CG国内也能够完成么？

老师：没有问题。由于我们的特殊国情，咱们所有的美工上来就用Maya、3DS等等专业软件，真愿意投入资金的话国内这方面的人才是不缺的。日本、欧美他们反而没有我们有优势，用3DS等软件的人相对不多，跟我们没法比。

记者：既然我们有能力把画面做得非常漂亮，为什么大家还是喜欢看外国的动画呢？比方说我，现在还是很喜欢欢兔八哥。

老师：大家骂国产动画片骂了十几年，别的长进没有，画功倒是被骂上去了。但一部片子的灵魂，比如剧情、人设等等，我们仍然欠缺这方面的能力，所以现在仍然只是人家的加工厂和流水线。咱们的希望全在原创上。别看我们的顶尖水平和日本比二流都算不上，但那是原创。画手技术再好，也就是一绘图工具，而有原创性的人才要成为大师需要漫长的时间，[illegible]知道了。另外一个原因是国内市场启动也时间不长，动漫生产者自身资金还不充裕，只能靠其他行业资金的投入。既然是外行的投入，自然就要指挥内行[illegible]你以为你是制作《海底总动员》的迪斯尼还是皮克萨？又要领导满意，又要大家喜欢，既要有市场反响，又要有艺术内涵，得，这样的东西肯定坏菜。要让大家喜欢，你就要追求纯粹的乐趣，别总想着教导别人。



▲方正的一名叫陆晓茵的女生的作品截图，是某工厂的一角，其细腻程度不亚于我们常在游戏中见到的3D画面。

其实我对中国动漫充满信心，因为市场前景非常广阔，随着资金源源不断地进入这个行业，动漫产业可以自身积累，按照自己的想法去做动画，大量地做，我们一定会有属于自己的精品。

编辑按：看过整个走访实录，想必各位读者也对国内新出现的游戏学校有了初步的认识。事实上我们上面介绍的两所学校规模都还不算太大，与日本的游戏学校还暂时无法并论。但凡事总有个开端，只要有妥善的政策，游戏学校乃至游戏产业必会朝着健康完善的方向发展的。

在日本，相当一部分游戏学校是一些知名游戏公司（如KONAMI）主办的，其中绝大部分学校集中在东京，其次是大阪、横滨、北海道、名古屋等等。学制一至3年不等，大多为2年制，学费也很昂贵，第一年甚至可以达到100万至150万日元（折合大约7.6万至11.4万元人民币）。课程设置则非常全面，大多数学校都拥有极高的就业率。在各方面我们都可以看到国内游戏学校与日本的差距，而国内的游戏公司大多还没有主办学校的能力……在此我们也希望中国游戏学校蓬勃发展的那一天早日到来，为中国游戏事业的发展添砖加瓦，但愿更多的有志者投入到这个产业之中，中国游戏业的繁荣一定会到来。

GAME³ 游戏立方

VOL.051
主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn



★来自游戏界的8个天文数字

这次和大家分享一下最近整理的几个游戏系列的销量数据，而下面所提到的这8个游戏系列都是大家耳熟能详的，说它们就是游戏界的代名词也未尝不可，而它们的销量也都是些天文数字哦！不过游戏界的数据变化太快，不能保证这些数字现在是不是又上升了。如果大家想向周围的朋友介绍电子游戏的话，拿出这些数据来“吓唬吓唬”他们那是绰绰有余的，呵呵！

咱们从最少的说起吧。首先是“《街霸》系列”，这个系列的知名度没得说，15年来依靠世界范围的无数铁杆FANS以及众多的版本，全系列在全球的销量已经突破2700万套，在FTG中其地位与销量一样是难以撼动的。

然后就到了3000万家族，有好几个突破3000万套销量的游戏系列，如“《古墓丽影》系列”。新作《暗黑天使》发售前该系列是2800万套，新作出货量也有200万套左右，相信到目前为止“《古墓丽影》系列”销量应当突破3000万这个数字了。

“《古惑狼》系列”全球也已经突破3000万套，毕竟是以前的家用机霸主PS的公认形象代言人啊。之前《古惑狼》是SCE旗下顽皮狗制作组的版权产品，2000年以后是由维万迪环球制作该系列的续作，游戏继续热卖，3000万套销量的数据是截止2003年7月为止统计的。

“《勇者斗恶龙》系列”，达到了3000万套以上销量。要注意的是，这里的3000万是只在日本国内达成的，而不是全球游戏销量，这样一来，这个3000万就有些与众不同了。不过《DQ》基本上也只在日本国内进行销售，少数几个海外版也没有多少人气……希望全新面貌的《勇者斗恶龙VIII》能让该系列真正走上国际舞台。

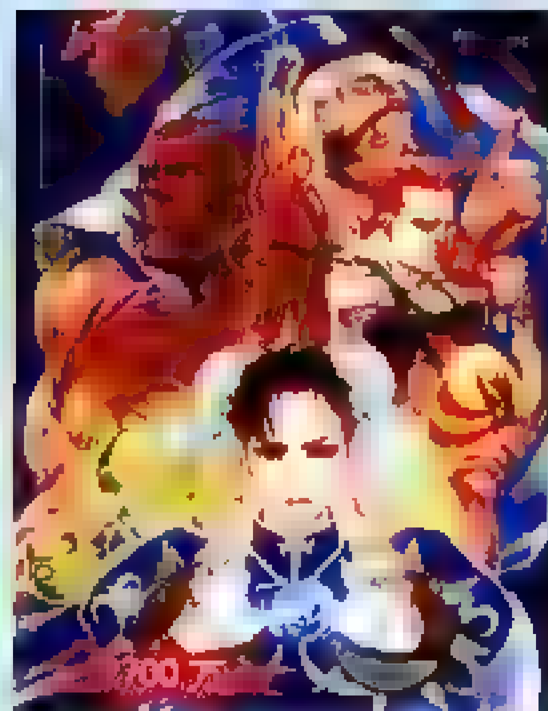
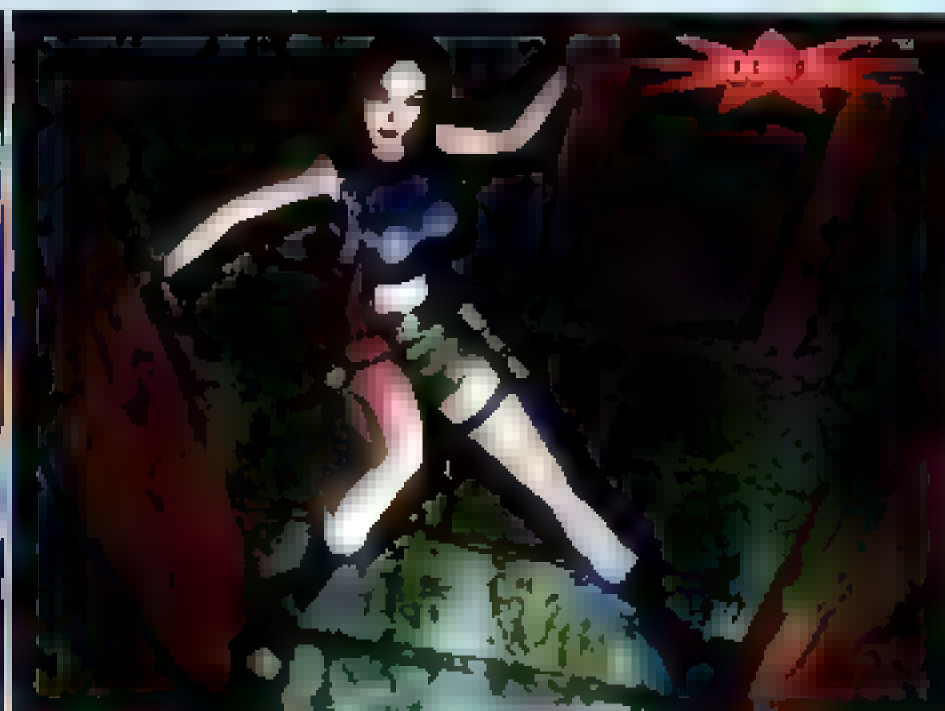
“《索尼克》系列”，全球范围有超过3200万套以上的销量。其中的大部分销量应该是在MD时代达成的，因为SS时代就没几款《索尼克》游戏，而DC时代该系列也只有两款正统续作，真是遗憾啊。不过马上就要推出的最新作《索尼克 英雄》可是跨平台的哦，祝愿《索尼克 英雄》再创佳绩。

“《最终幻想》系列”，4500万套以上销量！相较之RPG双雄的另一系列《DQ》，《FF》就是因为真正走上了国际化道路才在总销量方面远超《DQ》。（论作品数，《DQ》虽然正统续作少于《FF》，但重制版及外传作品不少，因此两系列在作品数上大致持平）《FF》真正在国际范围内拥有高销量应该是从划时代作品《FF Ⅶ》开始的，之后的几部正统续作在欧美都保持高销量，4500万套这个数据包括了2003年《FFTA》和《FF X－2》的全球销量。

上面的几个系列数据是不是就已经很吓人了？但你如果以为以上几个游戏系列就已经足够伟大的话，那你就错了，真正的“妖怪”在后面！以下就是谁也无法逾越的1亿家族！

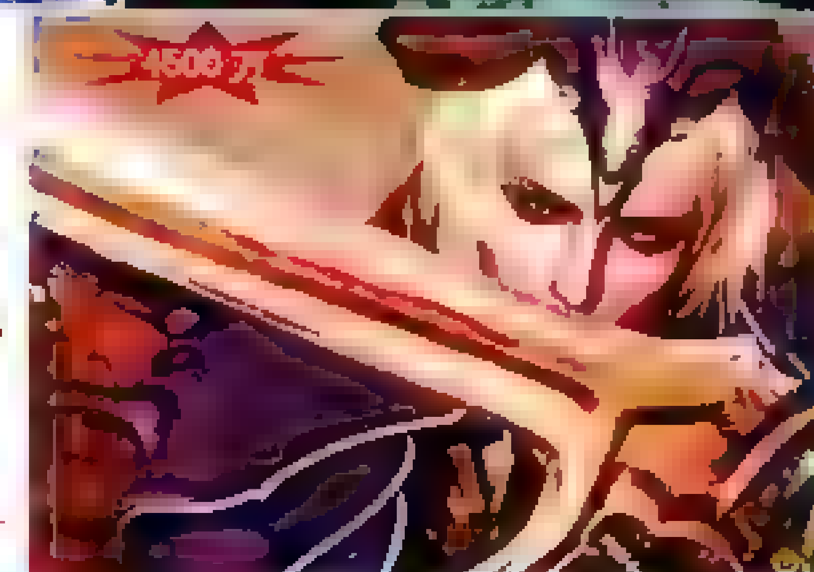
“《口袋妖怪》系列”，截止到2003年7月为止，该系列在全球的销量已经突破了1亿1000万套！新发售的GBA版《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》可谓横扫全球。不过这还不是最厉害的，更厉害的是“《口袋妖怪》系列”的相关玩具等产品，连上游戏加起来《口袋妖怪》总共创造了150亿美元以上的销售额！不服不行。

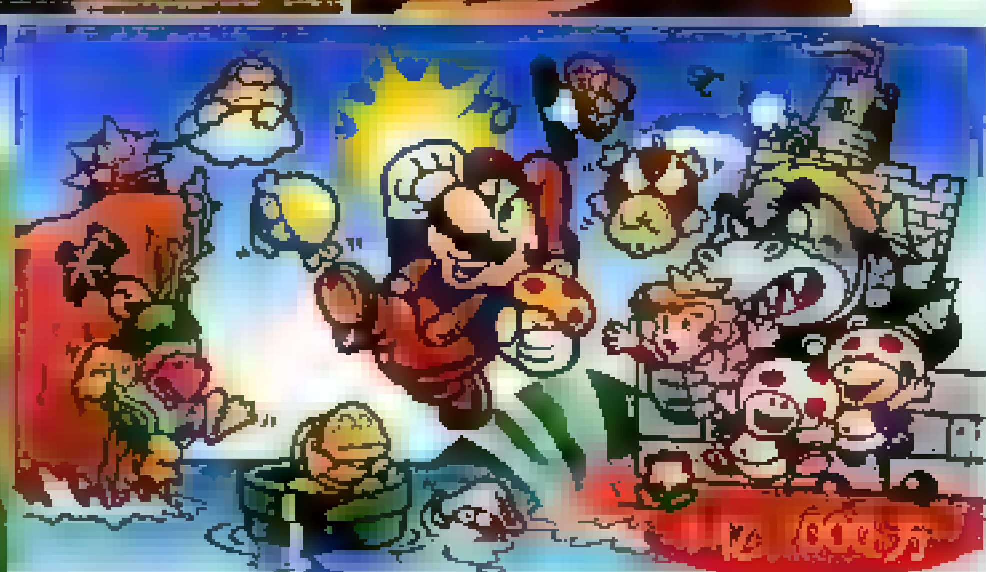
最后的大魔王是“《马里奥》系列”，按照到2003年10月时的数据，该系列的作品就已经达到了1亿7000万套，这还不算上之后欧美版的《马里奥赛车 双重冲击！！》（NGC）及之后的数款其他《马里奥》游戏，当然，也不包括《神游马力欧》。反正不管怎么算，《马里奥》都是当之无愧的软件销售之王！（可能有人会想起《俄罗斯方块》，这个……这游戏销量的确不少，不过版本太多了，难以统计啊！）[SOUL 提供]

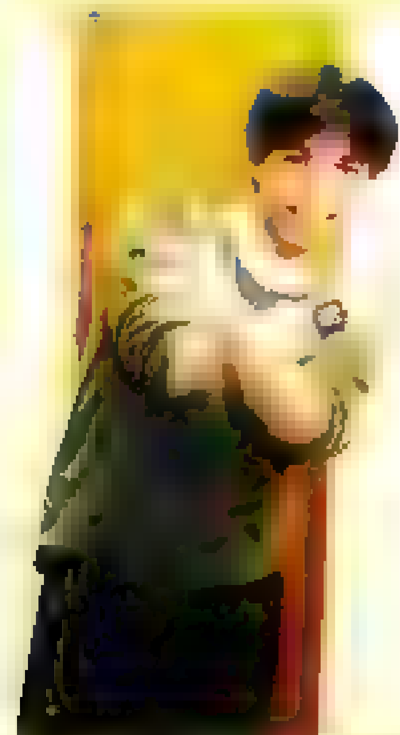




★古巨基的新专辑《游戏·基》

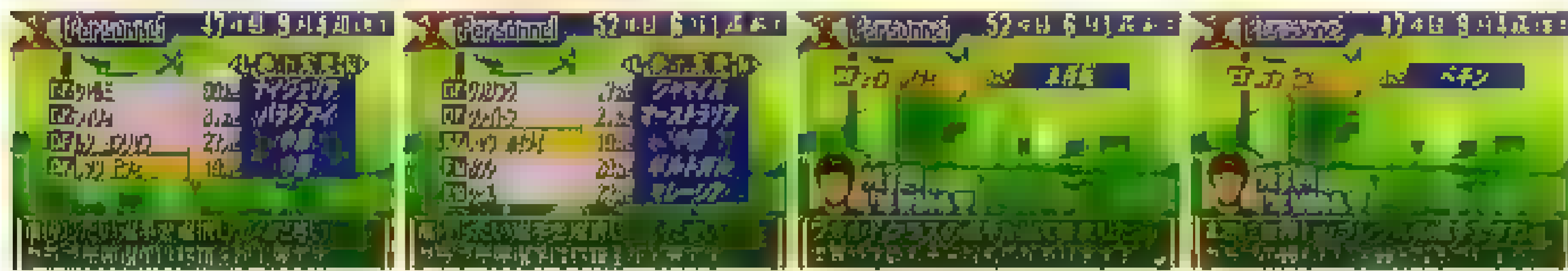


前不久，香港歌手古巨基推出了他的全新粤语专辑《游戏·基》。这可以说是一张在包装上很另类也很有趣的专辑，而这一创意也是由喜欢电玩的古巨基自己提出的。我们先来看一下曲目吧：(1)*西杀技* (2)*爱神* (3)*悟空* (4)*决战十一* (5)*任天堂流泪* (6)*美少女梦工场之真三国无双* (7)*Forward Your Love* (8)*心跳回忆* (9)*赤川次郎夜想曲*。光看曲名是不是就很玄啊？不过各位玩家千万不要以为这些是游戏主题歌或是插曲什么的，可以说这些歌只是挂着游戏的"羊头"卖着情歌的"狗肉"。曲风方面完全秉承古氏情歌的慢板风格，是一张古巨基的歌迷绝对不会感到陌生的专辑。不管怎么说，古巨基的唱功相当不错，真假声运用自如更是深得香港乐评界欣赏，所以这张专辑还是很值得一听的。另外，专辑中我个人最喜欢的是《悟空》，原因嘛……看一下作曲是谁大家可能就明白了。[胜负师提供]

★世嘉公司的追星族

下面两张截图取自世嘉的GBA版《J联盟创造职业球会》，这是球探发现的具有潜力的年轻球员列表，注意其中三名中国球员，看清楚名字了吗？分别是"ルン　ヨンリャン"、"ユアン　ピアオ"和"チャン　ホイメイ"，而这些名字翻译过来就会让你张大嘴巴了，根据音译过来的名字就是伦永亮、元彪和张惠妹，是不是吓了一跳？再看看球员评价，元彪是"简直就是世界顶级选手，将成为俱乐部可以信赖的核心球员！"张惠妹是"世界级的球员出现了，素质才能都是十分出色的！"（大汗）据说有心者还在里面挖掘到了周润发等娱乐圈的大腕呢！（笑）

不过玩笑归玩笑，至于上面几位到底姓甚名谁大概只有游戏开发人员自己才知道，巧合就在于既和艺人的名字谐音，又是来自中国的球员，而且年纪轻、素质高、潜力大，这样的球员在整个《球会》的资料库里面恐怕也是少之又少吧？由此看来，世嘉的开发人员中还有不少是港台的追星族呢！（大笑）[多边形提供]



★《最终幻想XI》主题网吧



由MELCO公司的MELCO Online Entertainment将在今年的12月12日，于日本秋叶原开设以SQUARE ENIX公司的网络游戏《最终幻想XI》（以下简称《FF XI》）为主题的"FINAL FANTASY XI Play Zone REAL VANA'DIEL"网吧。因为《FF XI》对硬件要求相当高，因此店内的设置有22台拥有高配置的电脑，（主配置为CPU：AMD Athlon64FX-51、显卡：NVIDIA GeforceFX5950Ultra、内存：PC3200 512MB）让玩家能在《FF XI》的世界中得到最流畅的感觉。在网吧中玩家是不能玩其他的网络游戏的，因为所有电脑都是《FF XI》的专用电脑。除了有原始的日本版外，电脑内还设置有国际服务器，方便了任何服务器的玩家。

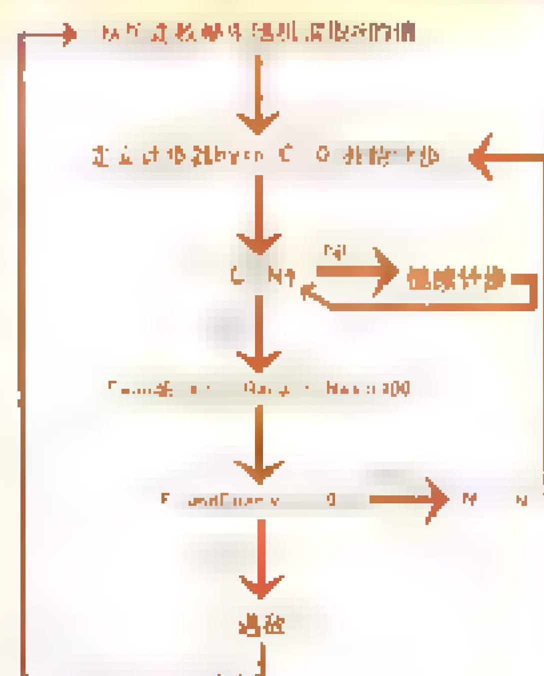
网吧是由SQUARE ENIX公司授权的，因此在网吧里充满着《FF XI》的气氛。以蓝色和白色为主色调的装修，全玻璃的桌子，还有穿着游戏服装的COSPLAY服务员，令玩家无论从内到外都感觉到自己处身于游戏世界中。除此以外，网吧内的服务设置都是免费提供的。玩家们每次购买的时间票都会印着一个召唤兽的图案，可供收集，而每张票可以使用20小时。[猫太提供]

★RPG中遇敌率的计算规则之一

RPG中的大地图遇敌也就是俗称的"踩地雷"大家怕是见得多了，那么遇敌在程序设计中是如何实现的呢？方法可能不止一种，这里就介绍一种常用的方法，配合为大家图示解释一下。（可能没有你原先想象得那样简单，不过也绝不复杂。）

它的原理就是：行走N步时遇敌的概率为92%（示意图中生成的Found Enemy值在0到99之间，故判断语句判定为小于或等于91），假设N步后没有遇敌，那么下次行走N/2步时遇敌的概率为92%，依次类推。要是还不明白那我们举例说明。如果N的枚举为{-1，2，3，8，9，10，100}，N=-1时永远不会遇敌，N=2那是你倒了八辈子霉了，N=100自然是装备了某遇敌率下降道具后的取值，如果系统读取N=10的话，那么每走10步遇敌的概率为92%；假设第一次没有遇敌，那么下次每走5步遇敌的概率为92%；假设这次又没遇敌，那么下次每走3步遇敌的概率为92%……，有兴趣的读者不妨计算一下，走18步不遇敌的概率为多少呢？

这种算法的好处是结构简单，容易实现，可以控制不出现短时间内连续遇敌（N不读取枚举中过小的数字），在不同游戏场景下通用同一个数据结构来实现遇敌计算——如果村子里发展剧情时N取Decimal的最大值，那么你玩到玄孙子长大成人也别想看到一个敌人，呵呵……[泰坦提供]



★万圣节南瓜上的《凯恩的遗产》

国外一些同人作品不但技法出色，在想象力和创意方面也让人吃惊。这是Eidos《凯恩的遗产》官方网页上的一幅同人投稿图。相信大家都看得出来，这是将画稿绘制到了南瓜表面上。姑且不论作者完成这样的作品到底是采用了什么样的方法（有可能是用PS修的），但他的画技的确是非常出色！这幅画的基本构图模仿自官方的宣传画，但是将原来的CG式的描绘方式变成了赛璐珞的形式，倒也风格独具。[阿修罗提供]



友情推荐

实况力量职业棒球口袋版6



以可爱风格迷倒全日本棒球迷的"《实况力量职业棒球》系列"新作终于与大家见面啦！这次在GBA上的《实况力量职业棒球口袋版6》采用了以往口袋版的传统系统，并加入现日本棒球队最新的球员名单，毕竟这也是每款系列新作必要的环节。此外，游戏中可以育成角色的故事模式也更换了，本作的主要故事模式是讲述从未来而来的主人公要在1年当中通过棒球比赛把面临倒闭的公司重整旗鼓，此外还要找出未来要破坏社会的人。而另一个隐藏的故事模式则是"幸福岛"，它讲述了主人公无家可归而被带来了这个地狱般的幸福岛当奴隶，最后要取得同伴们的信赖一起逃离这个岛屿。在人物的表情上，本作也有新的变化，系列爆笑的风格依旧存在。而在系统上，本作的故事模式不仅要玩家控制攻击方（击球方），而且还要操作防御方（投球方），因此难度也加大了不少。在故事模式中赚取的点数除了可以购买隐藏模式和球队外，还可以购买迷你游戏。这次的迷你游戏一共有3个，其中以"蟑螂射击"最有挑战性，每个游戏只需1点就可以购买了，在休闲时玩玩是多么有趣啊！强烈推荐这款游戏给各位玩家！



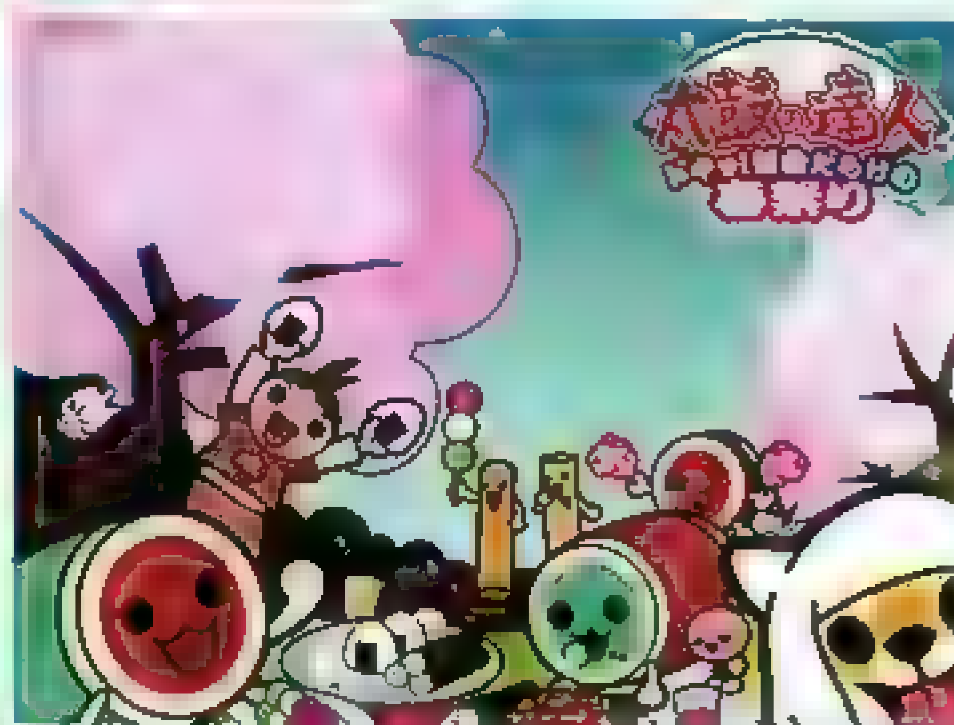


"新店长胜负兄，御就职，おめでとうございます！"小弟原有一台39000型，这次因为刚结婚，迁入新居后打算在客厅内再放一台PS2，如果朋友来了可以招呼在客厅玩，平时老婆要玩《心跳回忆Girl's side》也不用抢了。看了最近几期"油焖鸡"对大陆版PS2的报道，我有点动心了。这里有几个问题想请教胜负兄……（问题部分略）【[illegible]】

胜负师：新店长就任之后得到了不少朋友的祝贺，小胜万分感谢各位的厚爱。刺鹫兄新婚燕尔，同样可喜可贺，将您的一大堆问题省略可不是为了向某个著名的读者问题回答栏目看齐，而是因为这些问题也正是当前很多关注大陆版PS2玩家所关心的，就连小编们也不例外。如果不出意外，各位拿到本期杂志的时候大陆版主机已经发售了，但因为杂志制作周期的关系，很多只有拿到主机亲身体验后才能解答的疑惑在此刻还未可知，如果仅凭手头上的资料和一些猜测来回答这些问题恐怕会漏洞百出。不过可以肯定的是，只要大陆版PS2如期发售，在下期合刊就一定能见到与之有关的硬软件全面分析与评测，到时一切疑团都能迎刃而解。

胜负师你好：

见识了上期Gamehalo里面你的太鼓表演之后，我发觉原来《太鼓之达人》是个好游戏。于是用手柄玩了一下，发觉索然无味，顿然觉悟到要体验游戏的乐趣，非要买个太鼓来玩玩才行！但是去问了价格，原装的没货，组装的大概是200多。我平时很少买游戏配件，所以怕被骗。另外，是不是只有《太鼓之达人》的一代才送鼓啊？希望能够帮忙解答。【[illegible]】



胜负师：自己表演的一个小节目会引起大家对《太鼓之达人》的兴趣来，真是没想到啊！（特别鸣谢纱迦友情提供太鼓）"《太鼓之达人》系列"是日本突破150万销量的大人气音乐游戏，其热销的主要原因除了游戏本身风格清新、趣味性强、具备日本民族特色外，还有就是相对低廉的定价。软件加太鼓一共才卖6800日元，而这是多数普通软件的价钱。不过在国内，想要以400来块的价钱买到太鼓＋软件几乎是不可能的，毕竟太鼓套装是个大盒子，要考虑到国际运费的问题。还有就是所谓"物以稀为贵"，《太鼓之达人》在国内并不是热门游戏，所以其货源就比较少。纱迦的太鼓可是让熟悉的BOSS从日本订购的，花了500多才入手。另外，在日本，太鼓都是和软件配套的，所以系列每一作都有太鼓套装，也就是说太鼓是不单卖的。至于国内为什么会拆开卖大家都心照不宣了。另外，组装太鼓我也试过，个人感觉灵敏度要比原装鼓差不少，让人难以领悟太鼓的真——谛！毕竟一分价钱一分货啊！

多边形你好：最近我很喜欢听《混沌军势》的主题歌《FLY》，在86期杂志游戏立方的"卡拉OK金曲"小版块中放出过歌词，但为什么我看不明白啊？除了开始几行外后面都对不上，难道是在中间部分都是用英文唱的，但本人听力欠佳，虽然够老了，都过了4个多月了，但我还是希望你们能更正一下【浙江 周叁】

胜负师：《FLY》这首歌比较怪，歌词大部分是英语，但中间夹杂着几句日语，那次我放出的歌词英语部分是原文，日语部分在下面加了注音，但没有详细说明，所以可能让你误以为注音的部分也是一句歌词，所以才会对不上号。这完全是我的问题，在这里说声不好意思。另外，"卡拉OK金曲"小版块已经停了不少期了，从下期开始依然会不定期出现，近期热门游戏的主题歌都有机会收录，也希望大家点播或提供歌词。

我看到近期发刊"问题小卖部"上持多人替换了阿修罗，在这里就祝阿修罗工作顺利吧！我的问题是有关GBA的《牧场物语》的，希望能回答：

①我往湖里扔青瓜，河童送了一个蓝色的果实给我，这个果实的用途是什么呢？

②要打造"贤者"级的农具，是不是要去"湖之矿石场"里把农具变成诅咒状态，再去教会把它变成祝福状态，再用贤者之石去打造？那"贤者之石"又是在哪儿层才挖得到的啊？

③我帮村长找到"黑之草"，他送了个"黄金之资材"给我，到底它有什么用的啊？

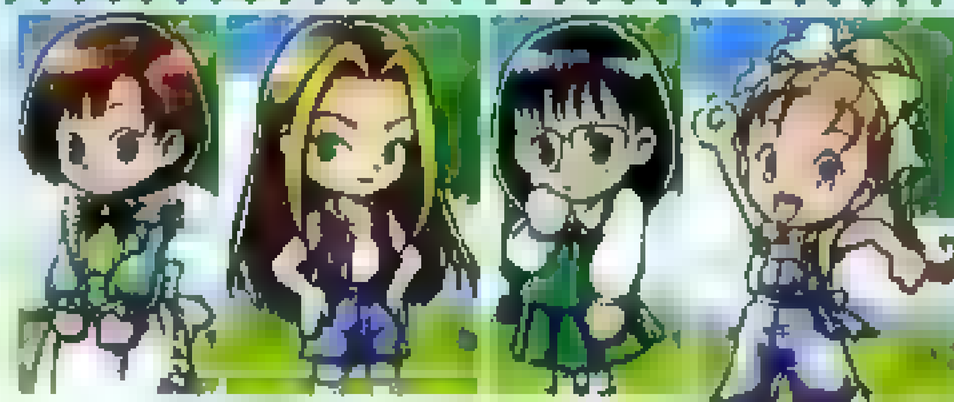
④"飞行石"是不是在"泉之矿石场"的255层挖到的？【何冬】

胜负师：首先要重申一下，小卖部的新店长是玉树林风的胜负师，并不是英俊潇洒的阿修罗，我代阿修罗谢谢你了，问题也尽量回答。①这个道具是用来增加疲劳度上限的。②要变成祝福状态镰刀、锤子得装备10天，锄头、水壶去教会解除诅咒，钓竿、斧头使用255次。挖贤者之石要在60、102、123、152、155、171、190、202、222、231～255层。和女神猜拳赢40次得到贤者之石的话可直接打造（如果你能赢的话）③"黄金之资材"基本没用，只是它绝对不会损坏，但是使用者会遭到村民的鄙视。④是这样的。另外，《牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版》也已经推出了，"牧场饭"们又可以爽了！

大家来找碴

关于上期小卖部中"限定版和普通版的区别"一问，你的回答有错误。除了价格差异外，还有一个地方是有区别的，我专门做了个测试，用普通版主机、限定版主机分别直插电源，普通版的主板会立刻烧掉；而限定版却能自动断电（试了N次，效果一样，还能正常读碟）。在拆开限定版的顶盖后，发现限定版的金属盖上多了一个集成块，且有金属装置连上其上，在取掉该金属块后，再直插，限定版的主板同样被烧了，看来这个集成块能够识别主机不稳甚至能自动断电！另外，请再给我台主机吧！

胜负师：这……这……我已经无语了！这位读者严谨的态度已经到了"令人发指"的地步。平成老大应该身分特殊，不是游戏店老板就一定是个有钱人，如此耗资巨大的试验可不是普通玩家做得起的。（警告：危险试验，未成年人及穷困玩家切勿模仿！）我个人只能在精神上支持你，至于再给你台主机……那我就每日早中晚虔诚祷告，祝你早日中彩票吧！（汗）不过经你提醒给了我些启发，"大家来找碴"的小版块也应运而生。只要是各位发现小卖部中的回答有错误、不完整或是可能产生歧义，都可以来信或发邮件告诉我，也可让我在小卖部中及时补救。



我好衰啊！谁能比我惨啊！我打了上百小时的《星海3》，可是不知道什么时候战斗收集变成了0%。不过那个战斗收集的记录还在，我并没有热插拔记忆卡，也没有进行什么不熟悉的操作，但为什么会这样啊？难道是游戏的问题吗？天啊！谁能救救我啊！【江西 人良神】

胜负师：好像遇到这种情况并不止你一个人。一般在后期的斗技场中可能会碰到这种情况，这个应该算是游戏的BUG之一吧。在《星海3》的斗技场中，如果在战斗时获得了战斗收集，但是本战又全灭，这样就会造成战斗收集被完全清空！所以在进斗技场前请做好记录的备份，以免遭遇不测。如果已经出现了这个BUG，那还是有一些补救办法的。首先删除已经被清空的战斗记录，然后选择重新开始，在模拟战斗处重新生成战斗记录，注意这时候会提示卡中有记录，问是否继承，一定要选择"是"！这样生成的新的战斗记录虽然看起来还是0%，不过类似战斗次数、逃跑次数这样的数据都会在记录中被保存下来，只要获得任意一个相关的战斗收集，那么其他内容也都会被引导出来。这样就能恢复一部分战斗收集，减少损失。



主持人：邪魔天使

謹（つつし）んで寒中（かんちゅう）お伺（うかが）い申（もう）し上（あ）げます。厳寒（げんかん）の折（おり）から皆様（みなさま）にはいかがお過（す）ごしでしょう。お見舞（みま）い申し上げます。（谨致以隆冬的问候：严寒时节，各位身体好吗？谨表示问候之意。）

活活，这次终于没有马后炮，赶上时间给大家致以问候。(\^o^/) 不过说实话，邪魔好久都没写也没有说这么文绉绉的话了，写这些话的时候还真的很不习惯呢。天气冷了，大家还是要注意身体啊，没有好的身体就不能好好地玩游戏了，所以大家记得添衣服哦。(^_^)

最近问"邪魔院"问题的读者问的都不是日语问题，而是问邪魔那些图是从哪儿来的，这个……是不是有点本末倒置了？（-_-b）虽然这些图上都是些美形的帅哥，但请大家还是将视线放在日语上比较好……（^_^b）



——最後（さいご）まで付（つ）き合（あ）ってくれよ。

——你可要陪我玩到最后啊。

上一期我们讲过"付き合う"有交往的意思，不过这里可就不是说恋爱上的"交往"了，而是"奉陪"的意思。这句话经常在动画或游戏中两人战斗时听到，再配合一下轻蔑的语气，活活，简直是无敌啊！

——ちょっと用（よう）をたしに行（い）ってきます。

——我去上一下厕所。

"用をたす"是一个词组，它的意思就是"办事"，不过这个词组还可以委婉地表示去上厕所，嘿嘿，这么说是不是觉得自己很有风度呢？（^_^）不过现在日本人也变得有些直接了，如果想上厕所的话他们会直接说"トイレに行ってくる。"（众编：你……到底在教些什么啊……-_-b）

这里还有一个惯用型，那就是"动词连用形+に行く"，表示"去干……"。比如：江夏（えなつ）くん、一緒（いっしょ）に遊（あそ）びに行（い）こうよ。（江夏君，我们一起去玩吧。）ノートを買いに行く。（我去买笔记本。）

不过要注意，サ变动词是特殊的。我们知道，在日语中有很多整个单词都是由汉字构成的词汇而没有假名，比如：旅行（りょこう，旅行）買物（かいもの，购物）試合（しあい，比赛）等，而这些单词可以直接加上"する"以后构成サ变动词，在词典中我们查这些词时词典上也是直接标识它为サ变动词。而当サ变动词接上"に行く"时，其连用形"し"是可以省略的。比如原本要说成"旅行しに行く"（去旅行）就可以说成"旅行に行く"，"買物しに行く"（去购物）就可以说成"買物に行く"。

——キサマの出番（でばん）はもうねーよ。

——已经没你出场的机会了。

哇！海堂！かっわいい！（猫太：快！谁来阻止这个疯子！）这是一句在对峙时经常用到的句子，"ねー"是"ない"的粗鲁说法，很适合海堂的性格。（大心）这里的"もう"很值得玩味，"もう"读一调即降调的时候它的意思是"已经"，比如：もう、逃（に）げられない。（已经不能逃避了。）而读零调即升调的时候它的意思是"又、再"，比如：もう一度（いちど）読（よ）んで下さい。（请再读一遍。）

——セリスよ、人（ひと）の悲（かな）しみを知（し）れ、真実（しんじつ）は一（ひと）つだけではない。



——塞利斯啊，要知道他人的悲伤，真实并不是只有一个。

每次玩《系谱》时看到这句话时邪魔就不禁一阵心酸，亲手杀死了杀父仇人，却没有一丝快感。这里要讲的单词就是"だけ"，表示"只"，接在要修饰的词后面。比如：俺（おれ）だけ見（み）てくれ。（我只要你看我一个人。邪魔：好专制……）これだけでいいのか。（只要这些就够了吗？）

跟"だけ"接近的有一个词，也表示"只有、只是"，那就是"しか"。不过有一点不同的是，"しか"的后面只跟否定态，也就是说"しか……ない"是一个固定搭配。"しか……ない"的语气比"だけ"强很多，表示"除此之外别无他物"。比如：俺しかこのことできないんだ。（只有我才能干这份工作。）このこと、私（わたし）しか知（し）らない。（这件事情只有我知道。）



——まだ分（わ）からないのか？ちぃ、ったく、猫（ねこ）に小判（こばん）か。

——你还不明白？真是对牛弹琴。

哦呵呵呵呵呵呵……（猫太：不要对我笑得那么诡异……）不错！日语中的对牛弹琴就是"给猫钱"！说得也是啊，猫拿钱有什么用呢？又不能拿来买游戏。猫太，你说是不是？（猫太：我不认识你……）另外还有一个谚语的意思跟这个是一样的，那就是"豚（ぶた）に真珠（しんじゅう）"，直译的话就是"给猪珍珠"。不过日语的"珍珠"写的是"真珠"大家写的时候可以不要写错了啊。

日语Q&A



Q：经常看到日本人的名字有用假名写的，那能不能写成汉字呢？

A：怎么说呢，日本对名字是很看重的，由于姓名中有很多同音字，所以一般在写名字的时候都会标上假名这样就避免了读错的情况。不过我们经常看到有的日本人的名字用假名书写，这就要去询问当事人才知道到底能写成什么汉字，不能乱猜更不能乱写，因为对于日本人而言读错、写错名字是一件很失礼的事。比如我们熟悉的声优"林原惠"，她的名字写出来是"林原めぐみ"，在作名字时，这个"めぐみ"既可以写成"恵"又可以写成"恵美"，所以我们也不好判断，那就只有哪个读起来顺口读哪个了。

Q：请问"である"和"です"有什么区别？

A："である"和"です"都是判断助动词，所以两者是没什么本质区别的，如果非要说有什么区别的话"である"更古文化一点，也就是更文绉绉一些，它的活用同"ある"。比如接"ます"时就是"であります"，它的否定态就是"でありません"为了强调再加一个"は"这就构成了我们常见的否定态"ではありません"了，而它的简体否定就是"ではない"，口语即是"じゃない"。这下明白了吧，其实我们平时用"です"只是用它的肯定态而已，而否定态全部用的是"である"的否定型。

Q：继续，上期的本期流行语。

A："好（す）きで好きで堪（たま）らないから、好きな人の為（ため）に何（なに）か自分（じぶん）が出来（でき）る事（こと）をしてあげたい。"

"喜欢你，喜欢你得不得了，为了自己喜欢的人，我想尽我之能为你做些什么。"呵呵，是不是很肉麻呢？不过我就喜欢这种直接的表达方法，够爽快！

主持人：邪魔天使



乙女の一叶

Hi，“乙女の一叶”又与大家见面了，看到《掌机王》那边的“读编”有好多游戏MM争相报名，在下真是又羡慕又嫉妒，所以，姐妹们！不要怕！拿起你们的笔杆子一起书写对游戏的喜爱之情吧！

邪魔最近的同人小说正在缓慢地进行，而目标锁定在了《烈火之剑》的狂犬雷纳斯和白狼罗伊德身上，活活，这两兄弟可是值得大书特书的啊。对了，姐妹们如果有什么短篇同人也可以投稿啊，邪魔大大DI欢迎！

遇见

文：峰の小7

——小7~的TV GAME情结



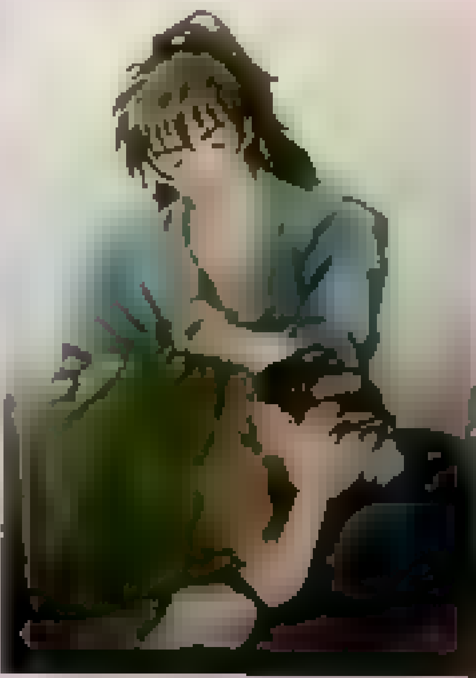
我不是一个TV游戏的“忠”FAN，但只玩TV游戏；我更喜欢画漫画和COSPLAY，却离不开TV游戏。

《遇见你是最美丽的意外》——这首歌可以形容这一切。

结识游戏不是偶然，因为我从小在男生堆里长大，对游戏的强烈兴趣一点都不会比他们少。记得第一次看到《加油飞机》的时候，那感觉不比男生看到PLMM出现来得差。那天正好是妈妈叫我去打酱油，我看得脚都站麻了都不愿意离开，但是自己又不能玩到——一元一回合的代价对那个时代的小孩来说太奢侈了。小学四年级的时候，因为可爱的妈妈对亲戚从国外带回来的俄罗斯方块掌机疯狂着迷，所以怂恿爸爸买了一台红白机。他们都乐在其中，其实他们都不知道我才是最高兴的人。FC一直到现在都还在玩，最经典的事就是我亲爱的妈妈玩到半夜两点的时候忽然兴奋地大声喊“去，给我下碗面来！”“几点了啊……”“啊？哦……”

SFC和MD的时代我是陌生的，到初中不过就玩了几款赛车和格斗游戏而已。

高中时候班上一个男生让我帮他保管PS，还教我怎么玩。让我惊讶不已的是“游戏机可以放光盘？”因为我一直认为游戏机是该插卡的……（= = b）那天的情景我至今还记忆犹新，第二天要考试，接AV线的时候老妈还在骂呢，结果一出画面效果她就鸦雀无声了。玩的第一款游戏是《钟楼2》，让我更诧异的是震动手柄（希望读到此时不要把我归类到小白…… 邪魔：怎么会呢。^_^）。游戏居然能这样设计，好爽哦！这一发不可收拾，AVG更是成了我的最爱。当家里也添加了一台PS之后，噩梦也开始了，我那超级老妈又开始了她的奋斗《泡泡龙》、《天仙娘娘》……大家应该想象得出她喜欢的游戏类型了吧。（汗）而且她一玩就是从下午到半夜，5555……可怜的光头啊，那卡兹卡兹的读盘声至今想起我的心都在流血。（T_T）我还记得我们用牙刷涂上牙膏去刷光盘让它读盘更舒畅些（不知道是什么原理。邪魔：事实证明那是错误的）和用吹风把洗干净的机器外壳吹变形的事，呵呵，好怀念啊。我玩游戏要说惟一的优势大概就是记忆还不错吧，后来有同学玩《FF Ⅶ》非要我帮他念攻略（当时对RPG一点都不感兴趣），看他玩时惨不忍睹，反复读取记录。后来自己闲得无事，把《FF Ⅶ》拿来玩玩，真是轻松加愉快啊！在机房看到有人不知路该怎么走了我都给他们解答。后来只要我在机房出现，就会听到老板叫我“攻略，有人问你呢！”（《FF Ⅶ》旋风刮起来的时候，黄金时么80%都是这游戏）那时真是威风啊！



PS盛行的时候我真的是好好地幸福了一把，最爱的“《生化》系列”热血连击，而朋友早早地买了DC，这样子《维罗尼卡》也被我踏到了。加上那时候《DDR》的狂热流行，我对音乐游戏的喜好简直是到了疯狂。“《BUSTA MOVE》系列”和《拉米乐队》打得天昏地暗，累的时候就拿《DDR》出来选最高难度用手指狂点洗刷疲劳。（邪魔：活活，同好啊！我以前就在家里跟老妈一起用跳舞毯跳！）我最喜欢的格斗游戏是“《铁拳》系列”，那时候还真有耐心一个技一个技的练下去，那个叫强哦。换到现在PS2平台上我也只有靠吃老本来应付，还好还好，高手至少说了“还行，你会打《铁拳》。”（汗）现在我连十连技都练不下去，唉，真是老了。（邪魔：如果你算老的话，那邪魔就已经是一只脚踏进棺材的人了……-_-b）

回忆过去的幸福真是一件美事啊。由于一些“事变”，上大学后也没法买PS2了，整个4年就几乎没怎么玩游戏，所以游戏界发生的惊天动地的事情都成为我后来又一次被列入小白的理由。上班以后开始疯狂补课，无奈一直经济危机(T_T)，只好每期YY杂志。在这里还要非常感谢UCG，偶然在朋友家看见了《威斯克报告书》——我错过了什么啊！痛哭流涕之后热血又沸腾了。哭过了，笑过了，哈哈，原来我果然还活着啊……

不久我邂逅了生命中最重要的人——我现在的BF。他也是TV游戏的超级FAN，除了ACT苦手以外其他都比较在行。从此以后，也不用为跪机器玩发愁了，《铁拳》有了对练的对象，重温《FF Ⅶ》也有了秘技指导，《DDR MIX2》的变态曲目《偏执狂270》有了他驾轻就熟……呵呵，我对他的崇拜真是犹如滔滔江水，连绵不绝……啊，什么，跑题了？哦，对对对！呵呵，实在是抱歉啊，因为现在的幸福真的是太让人不敢相信了。最近我在玩《宿命2中文版》，原来那些不重要的NPC说的话也那么有意思啊！

我喜欢的游戏不多，也不同于一般逻辑，喜欢《FF》而对其他RPG大作却没兴趣，喜欢《生化》却害怕玩《寂静岭》，喜欢《塞尔达》却无视《马利奥》，这大概和我玩游戏的阴差阳错有关吧。想想我的游戏生涯，还真离不开一个巧字。看到什么，遇见什么，玩什么，喜欢上什么，我现在又想起一句经典的台词可以引用——

一切契因，只因那颗印有你的水晶球。

For Games ,For UCG And For Him.

邪魔语：邪魔曾说过会严肃考虑字数多的文章，但写这篇《遇见》的游戏MM真是太可爱了，简直让我无法拒绝。（>_< ）字里行间透露出来的都是发自肺腑的真挚之言，让人看后不禁感慨万分。想当初邪魔接触游戏也是一次偶然，而家人也并不反对，有时还跟我切磋一局，所以我能够理解在这种环境下培养起对游戏的喜爱的玩家。“呵呵，多谢峰の小7MM支持我们UCG和由在下主持的“乙女の一叶”。（\^o^/）

心跳一角

活活，这个小板块居然还受到了一定好评，真是出乎在下的意料啊。好！在下会更加努力的！（邪魔：大叔啊！大叔啊！大心！）







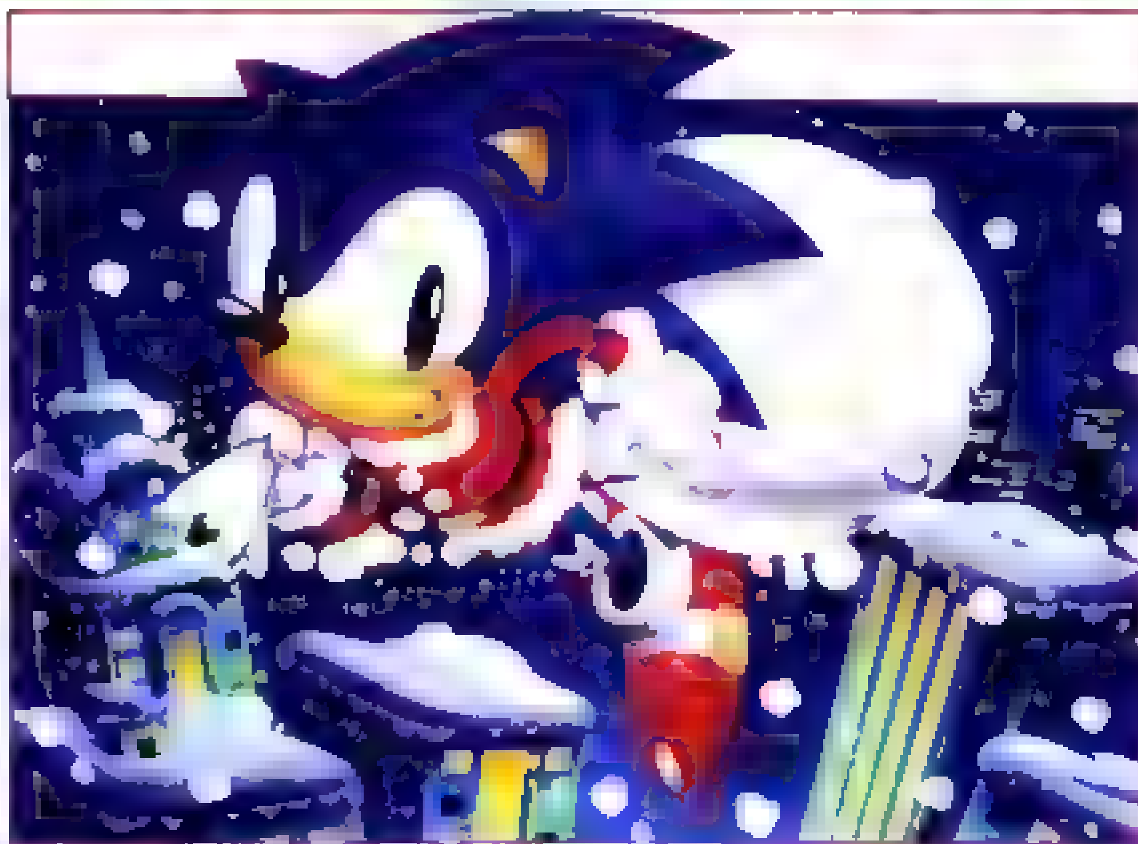


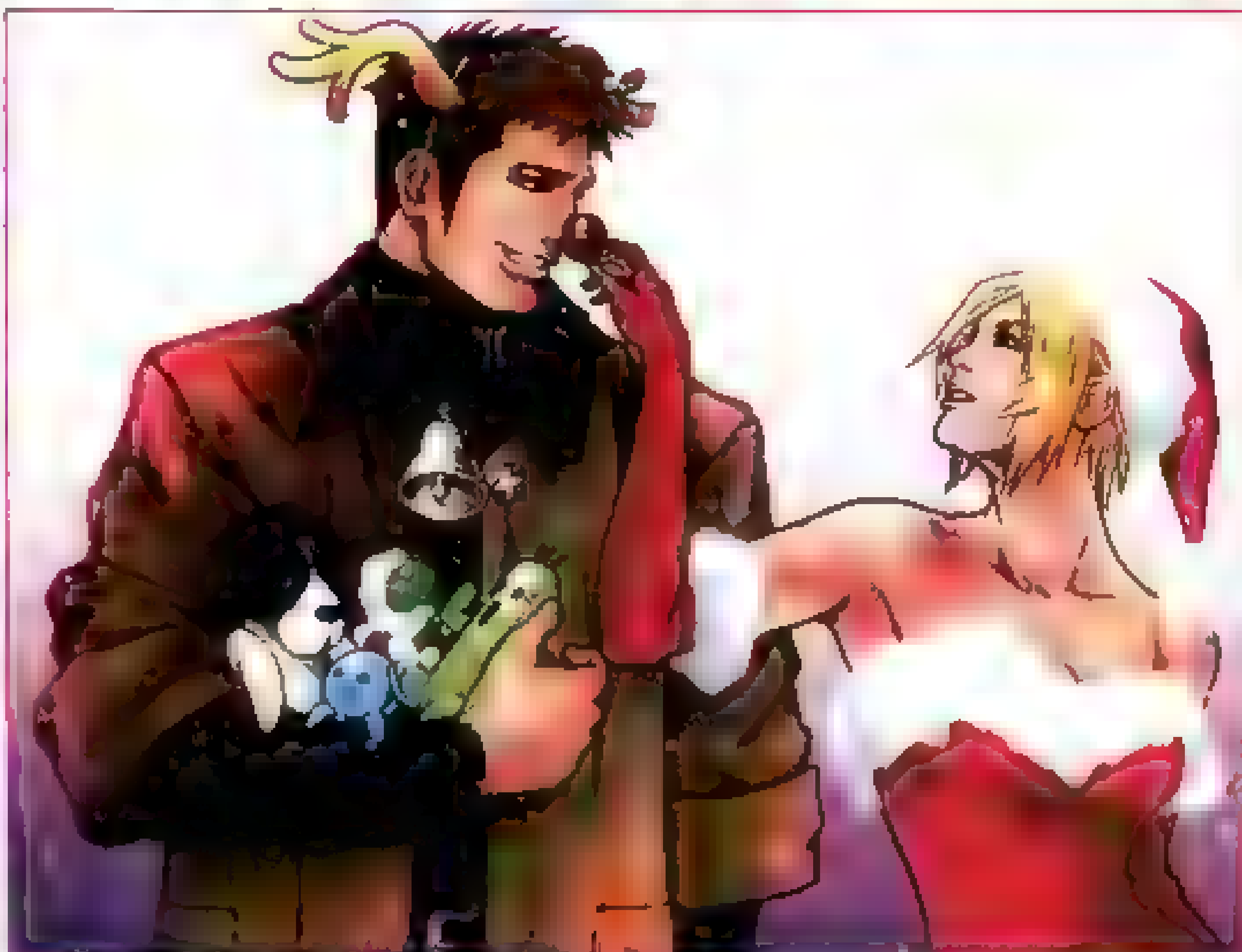


SOUL的秘密花园

本期关键词1：圣诞节
本期关键词2：FALCOON

作为SEGA的形象代言人，索尼克真的是为SEGA量身订做的人物造型啊。新作《索尼克 英雄》是在圣诞节发售的，这是"《索尼克》系列"以来第一次全平台出击，所有的人都可以享受《索尼克》游戏的快乐了。如果你以前没有玩过《索尼克》游戏，那么这一次可就不能再借口说玩不到了。





《寄生前夜II》[illegible]记阿雅了吧？《寄生前夜II》是少数几款32位机以后让SOUL玩三四遍以上的游戏。真的很希望再玩到像《寄生前夜II》这种玩法的游戏！不知何年何月得偿所愿啊。



《超级猴球2》中的猴子造型真是又傻又可爱啊，尤其是它们那对招风耳……不知道为什么，看见它们我突然想吃香蕉了。

陆行鸟好可爱啊，说起来，SOUL从小就住在南方，印象中那里好像只下过两场小雪，哇，住在北方的玩友现在可以堆雪人，打雪仗吧？

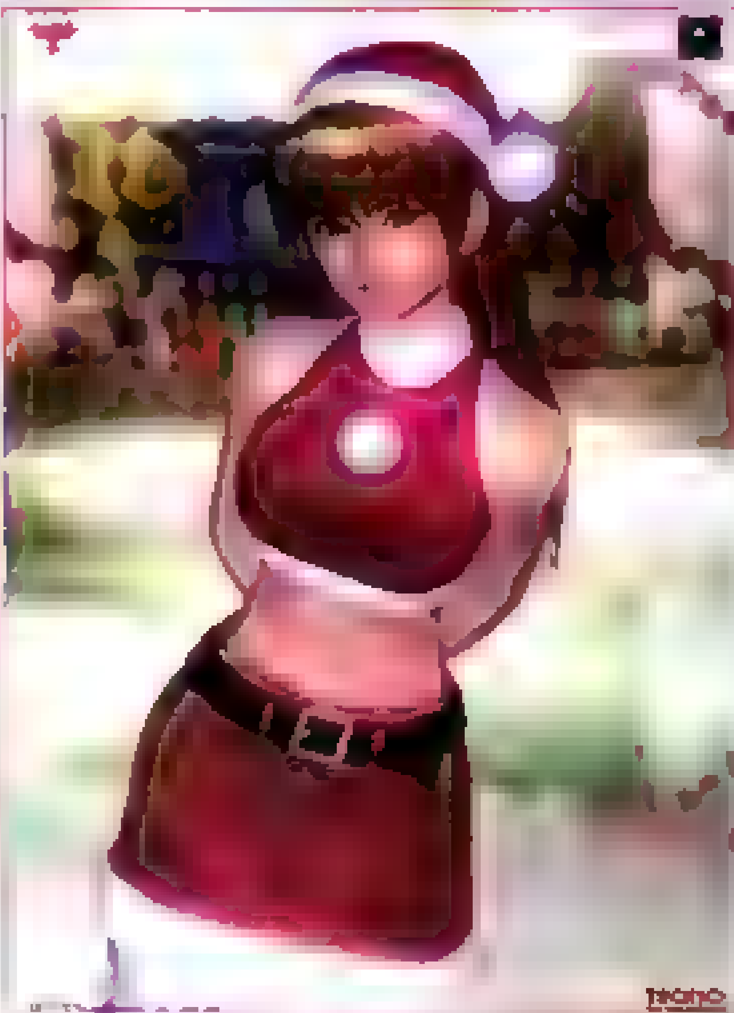




身着圣诞老人服的霞，可爱吧？我指的是服装，美女人当然可爱了，这还用问？要说TEAM NINJA，他们都可以改行当服装设计师了，看看"《死或生》系列"的一大卖点不就是漂亮的服装吗？



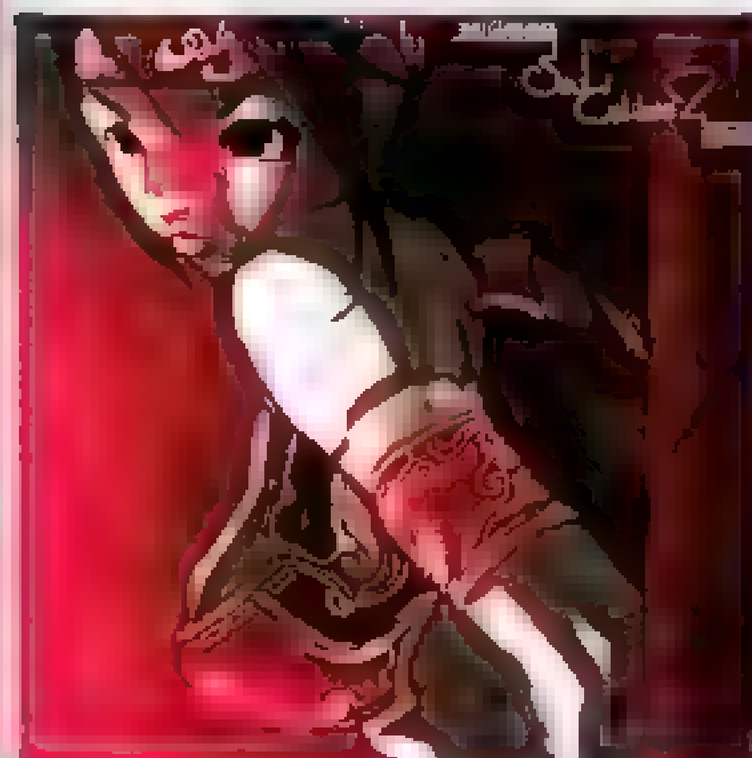
《马克西莫》的圣诞插画，两作《马克西莫》大家都玩过了吗？尤其是第二作，更成熟了，不过游戏中达成收集率后没奖励，大家就不要自虐了。



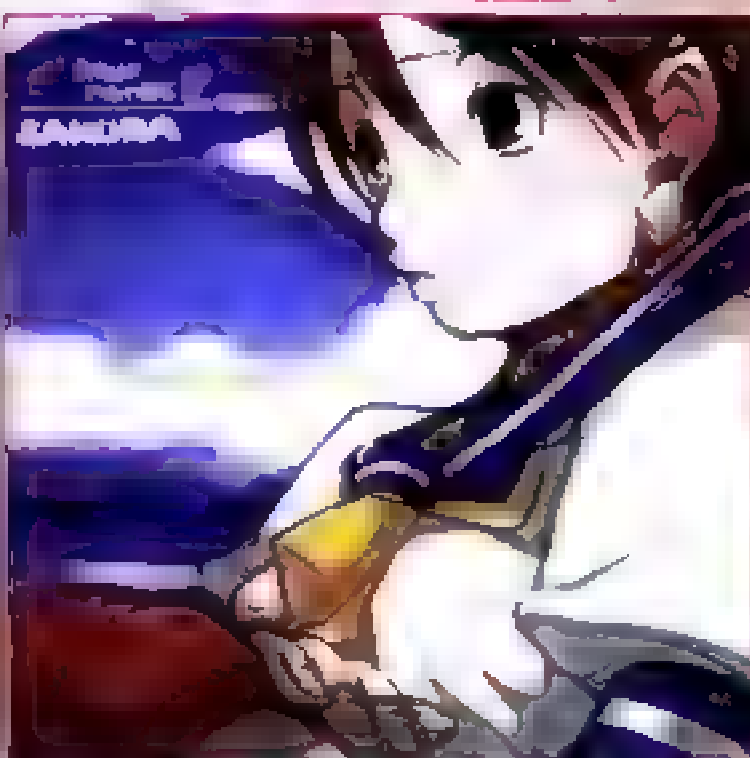
来自FALCOON的插画！

日本插画家FALCOON在日本的知名真是不断上升啊，其实读者们细心观察的话，就会知道我刊其实以前也曾经刊登过他的插画。今年他成为SNK的年度大作《格斗之王2003》的御用画家，倒也是众望所归！

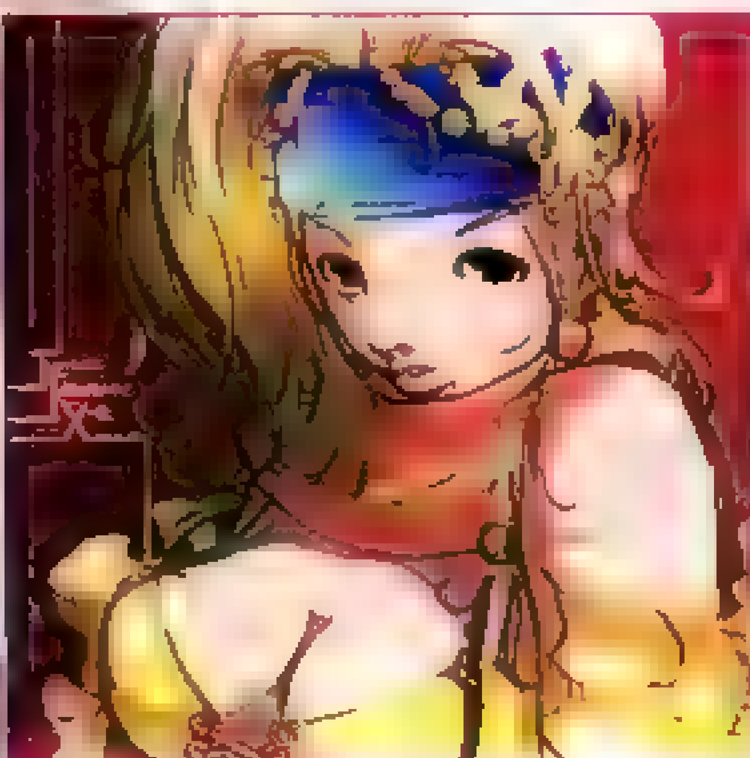
他画风多变，对光的表现尤为独到，论画功，论创意，他都具有极高的造诣。然而真正令我们疯狂的是，他和大多数玩家一样喜欢动画漫画，喜欢玩游戏，尤其喜欢格斗游戏，因此他绘制插画的题材通常就是游戏、漫画，也可以说是同人画了。当然，作为一名插画家，他的同人画的素质就不是一般人所能比的。"秘密花园"将从本期起开始刊登FALCOON的插画精选。除了右边的库拉外，下面还有4幅FALCOON的女性角色插画。



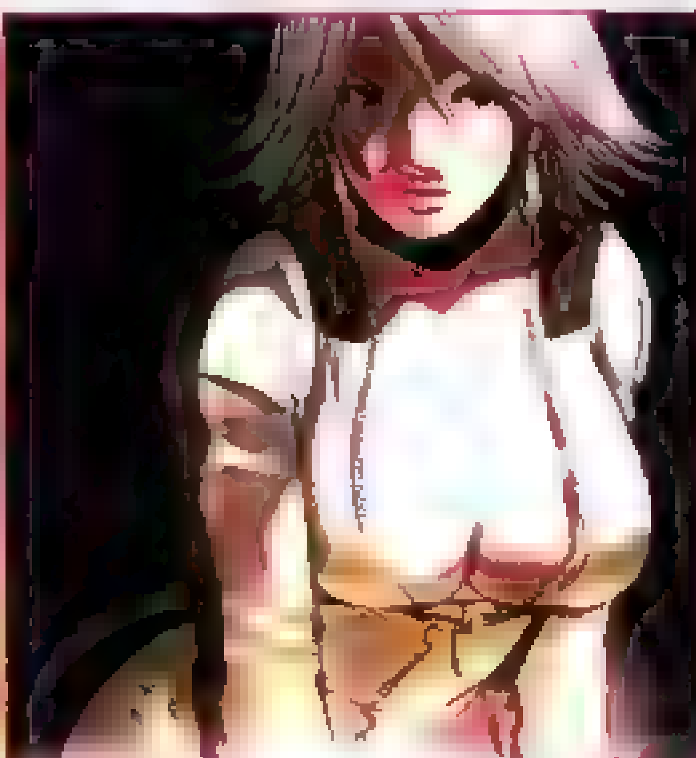
《灵魂能力II》的战英娜。



《街霸 ZERO 2》的樱。



《最终幻想X-2》的琉库。



《死或生3》的克里丝蒂。

Kunoichi 忍	SEGA	SEGA WOW	ACT
PS2	Kunoichi 忍	2003年12月4日	日版

Kunoichi

2002年12月5日，杀阵ACT《Shinobi 忍》的诞生令世嘉的经典动作游戏系列《超级忍》焕发出令人震惊的全新魅力，杀阵这一集就精髓如神来之笔为忍术ACT注入了新的活力。时隔一年，[illegible]也为相当数量的系列FANS带来了新的气象。《Shinobi 忍》以其全新理念、优异手感、超高难度而深得喜欢挑战的动作游戏玩家的青睐，而续作《Kunoichi 忍》同样具备了这些特点，且在很多方面与前作相比有较高的传承度，但并不缺乏改进和强化，关卡设计更加完善，而隐藏要素更是让人目不暇接，画面、音乐、场景描绘、角色设定及界面风格等则更具未来感，也因此为本作增添了不少新意。可以说《忍》系列因为《Kunoichi 忍》的存在又向完美迈进了一步，如此优秀的动作精品，各位又怎么能错过呢？[illegible]——忍者——开始。

Kunoichi 忍 系统说明

基本操作	
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
十字键	忍术切换
□	斩攻击
△	足攻击
○	跳跃
×	DASH
L1	手里剑
L2	忍术使用
R1	锁定目标
R2	目标切换
R3	视角复位
START	暂停／菜单

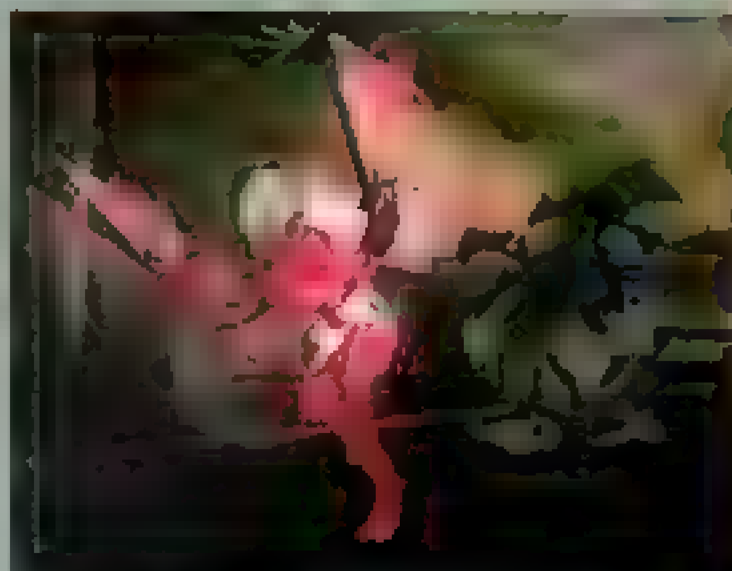
基本动作	
二段跳	××
三连斩	□□□（空中可）
吹飞斩	锁定中三连斩最后一下推着目标方向
小太刀・双翅	锁定中拉目标的反方向连按□（仅限地面）
三连蹴※	△△△（空中命中后可）
空中蹴返	在墙壁上或锁定时空中按△
蹴上	锁定中拉目标的反方向按△（浮空技）
蹴落	蹴上命中后跳起按△
分身斩	锁定中按住□再放开（仅限地面）
八双手里剑	二段跳最高点按L1（非锁定状态）
攀墙	在空中[illegible]
壁走	在攀墙状态推左／右方向（只可横向移动）
轴移动／兜后	锁定中推目标的横方向按×

注：基本操作及动作以绯花为例。
※[illegible]3次，但同一种攻击只能在最后连用3次。

手里剑可以说是忍者的标准配备，而本作手里剑的性能与前作相差不大。手里剑本身具备攻击力，但威力较小，其主要作用还是用来麻痹敌人。（空中的敌人被命中后还会掉下来）麻痹效果约为2秒，但受攻击时麻痹时间会顺延，利用这一点可以对付一些受到连续攻击途中会防御或反击的敌人。手里剑可防御，对装甲及机械系敌人无效，与前作不同的是在所有的BOSS战中，手里剑都起不到决定性的作用，难有用武之地。前作中以手里剑战术对付部分忍领的方法在本作中已经行不通了。手里剑在锁定状态时可以轻松击中目标，不然要百步穿杨还真没那么容易。本作中手里剑的初始数量是16枚，上限为32枚。使用八双手里剑每次会耗费8枚，手里剑少于8枚时无法使用八双。由于是在空中使用，因此八双的球型攻击范围很广，攻击力方面是普通手里剑的2倍，而八双的破防+破甲功效也增加了一定的实用度。可能有一些玩家还记得Gamenaio中演示过的"怨夜八双"，也就是在杀阵状态使用的八双可以产生极大的威力，不过在本作中这一设定已被取消了。

强调足技与剑技的配合是本次《Kunoichi 忍》的一大特点，从单独为脚设立一个键位也可以看出本作中对于足踢的重视。在前作中，虽然主角也有足踢技能，但操作限制较多（使用方法同双翅），其主要作用是破坏敌人的防御，以创造更好的攻击机会。足踢本身并不具备攻击力，在本作中也是如此。不过绯花的足踢除了破防，还多了一项破甲的功效。装甲是本次敌方角色的新设定，普通剑技无法对有装甲的敌人造成伤害，攻击还会被弹开，并出现硬直。只有用足攻击破坏装甲后才能以剑其造成伤害。一般敌人一脚就能破甲，大型的敌人就要踢上两脚（HARD难度时破甲的足踢回数均需+1）。蹴上+蹴落的组合技可以令目标及周围地面的敌人出现长时间硬直，并相当于二脚破甲，具有一定的实用性。（蹴上浮空对大型敌人无效）锁定状态的空中蹴返攻击距离较长，性能和判定都很高，应多加利用。由于会防御和有装甲的敌人在游戏中占了很大比例，所以推荐经常以足踢进行试探性攻击。

前作蓄力斩的强化形态。因为绯花不像秀真那样受恶食吸魂的限制，因此分身斩的能源也不再是魂。在画面左上角，体力槽下方是炼气槽。炼气槽共分3格，用指定方法蓄满一格就可以使用一次分身斩。此次的分身斩是以自身的残像进行攻击，就像飞行道具一样，基本不受距离限制，"只要锁得到，就能打得到！"并且具有穿透力，在发动时也有一定的无敌时间。分身斩的奥妙在于有等级之分，炼气槽全满时分身为4个，在2格以上3格以下时分身为3个，1格以上2格以下就只有2个分身。每个分身的攻击力均为普通斩的5倍，也就是说气槽全满的分身斩命中时的攻击力是普通一击的20倍！可以说分身斩是游戏中的最强技。分身斩尽管是多段攻击，但攻击回数还是只算1次的，这也使《Kunoichi 忍》中达成BOSS一刀斩几乎要完全依靠分身的力量，所谓"背后杀阵3级分身斩"的威力想想都让人兴奋不已。另外，在分身斩的蓄力状态中可以以斩和普通移动以外的任意动作取消蓄力。当然，解除锁定状态的办法更为直接。



足技、手里剑、小太刀、分身斩都与“锁定”关系密切，可以说锁定是游戏操作的灵魂所在。锁定只针对画面中的敌方角色，锁定后视角会调向目标方向，而目标在较远位置或在角色侧、后、正上方时，会出现一个指针符号，这说明角色尚未进入锁定状态，需要对距离或方位进行调整。锁定状态时人物行走速度会很慢，但可配合方向和DASH进行轴移动，这虽然不具备直接攻击用途，但却是游戏中相当重要的一项操作，在上代中就已经发挥了巨大的作用。所谓轴移动是指以锁定的目标为轴心进行弧线运动，由于一次运动的弧线长度是固定的，所以离轴心越近，运动弧度就越大。在贴近目标时使用轴移动，就可以形成“兜后”。因为背后攻击无法防御，且威力会增加一倍，因此无论是杂兵战还是BOSS战，兜后都大有可为。锁定分为HOLD和CLICK两种，可在设定菜单中自由调节。HOLD是指按住R1键为锁定，放开为解除锁定；CLICK是按一下R1为锁定，再按一下就是解除。因为连续锁定有时会造成视角突然改变、锁定目标错误等突发事件，所以个人推荐使用HOLD，在习惯操作之后，玩家就会发现其优越性了。

“《忍》系列”的系统精要所在，而此次一目了然的杀阵时间显示可以说是这一系统的一大进步。杀阵时间槽在炼气槽边缘，从杀死画面中的第一个敌人起，时间槽就会启动，在时限内干掉下一个敌人则杀阵有效。杀阵的基本有效时间和时间上限均为5秒，每次以剑技或手里剑击中敌人都会稍稍回复一些时间，消灭敌人时杀阵时间槽回复至上限。而破甲时，时间槽回复量约为2秒，因此破甲经常会成为杀阵成功的关键。需注意的是只要一使用忍术，时间槽就会减至0，而使用分身斩时时间槽会暂停运动。由于绯花使用的太刀·现世威力远不如妖刀·恶食，所以本作中的杀阵威力大幅下降。经测试，2人杀阵时现世的攻击力为2倍，3人杀阵为3倍，4人为4倍，最高为7人7倍，8人以上均为7倍，这与前作中动辄数十倍的攻击力真是没得比啊！不过杀阵的有效



攻击方式倒是增加了不少，除了太刀·现世，以上太刀·双翅、分身斩甚至是手里剑击破敌人都能形成杀阵，这一点可以善加利用。本作中单个杀阵已不再局限于9个人，最多可达成100杀阵，但在故事模式中最多只能形成30人的杀阵。当然，几十号敌人不是一下子出来的，同屏最多出现9个敌人，在杀死5个敌人后第10个敌人出现，而第1个敌人的尸体消失，以后画面中将保持有5个敌人4具尸体。画面右上角的“十字真言”是用来表示敌人数量的，每个字最多表示10个敌人。4人以上的杀阵会有极具表演性的杀阵结束POSE，空中与地面均有数种POSE。杀阵的人数不同，POSE以外追加的画面特效也不同。以绯花为例，4杀阵是最普通的宽屏效果；5～6杀阵有敌人的三角度特写；7～19[illegible]特写、黑白胶片或溅血特效；20～100杀阵POSE画面底色为红色，敌人变成黑色剪影；BOSS杀阵一般与7～19杀阵相同，但有时也会用特殊的视角表现BOSS倒下的场面。

除了使场面更为华丽火爆，人数越多的杀阵得分也越高。



本作中引入了连击的概念。连击数需要在有效时间内以斩攻击、手里剑或足踢命中敌人才会上升，足踢必须是破防或破甲才会计算连击数。连击的有效时间约为2秒，比杀阵有效时间短了不少。连击的一大功能是可以增加炼气槽，经测试，第1格炼气槽需要50连击左右才能蓄满，第2格需要再打60连击才能加满，而第3格就得再打70连击。理论上说打出180连击就能将炼气槽一次加满，不过要注意的是打出6个30连击或是90个2连击所加的炼气量是不同的，因为连击数越高增加量越大。由于连击是评分的一项标准，所以要追求高评价，尽量多打连击也是手段之一。打连击比较有效的方法是多使用的小太刀，小太刀五连斩每一斩可形成5～8连击不等，（对部分敌人连击数会更高）每一击的威力与手里剑差不多，且不会因为杀阵而提升攻击力。而手里剑则可用于两个距离较远的敌人之间连击过渡。当然，其间还不要被敌人击中，不然连技会立即中断。另外，攻击型忍术不能增加连击数。



在忍术方面，本作基本沿袭了上一代的设定，依然分为火、雷、风3种。火术为发动爆炎攻击，球型的攻击范围和八双手里剑差不多，且无视防御、装甲和敌人种类，其威力是普通斩的10倍，但与杀阵的威力无法叠加，其作用相当于射击游戏中的“保险”；雷术发动后全身无敌，而且移动速度也明显加快，在持续效果方面较前作有所增加，达到了20秒之久，在BOSS战久攻不下时可尝试使用；风术发动后可使用6发带有追踪效果的风刃，但与前作不同的是并不是砍一刀射一发，而是以手里剑的形式来使用的，只是数量与手里剑分开计算，在使用八双时并不会消耗风刃，虽然破防、破甲，对机械系敌人也有效，但每一击的威力只是普通攻击的2倍，也不能令敌人麻痹，实用度相当低。任何忍术发动瞬间均无敌，并可在地面、空中甚至受创硬直时发动。使用忍术需要卷物，每关初始时卷物数量为1，每一关均有两处可取得卷物，也就是说卷物的上限其实是3。由于卷物数量过关后计算得分，所以不到万不得已还是不要使用忍术为好。



道具在动作游戏中不可或缺，前面提到的卷物便是其中一种。本作中的加血道具是中臣财阀特制的胶囊，小胶囊回复4点体力，大胶囊回复20点体力，当体力为满值时，小胶囊会变成100分，大胶囊是500分。角色的体力初始值为40点。除最后一关外，每一关都有1个加3点体力上限值的增强剂（样子像弹夹），千万不要错过。也就是说经过12关后见到最终BOSS时的体力最大值应该是76点。不过每次重新游戏，体力的实际值还是会保持在40点，不受最大值的影响，而选关时体力最大值仍为40点。1个手里剑道具相当于8枚手里剑，满值时加会变成100分。闪光的炼气晶增加的是炼气槽，每个小晶体增加1/10格，每个中晶体为1/2格，大晶体为1格，炼气槽蓄满时再加炼气晶并不会有附加分。一些有五星符号的钱币是纯粹的加分道具，分值以颜色来区分，蓝色50、红色100、青色500、金色1000、紫色5000。有特殊符号的大钱币（以下称“胧币”）为1000分，收集一定数量还可开启隐藏要素。与固定位置的道具不同，打破可破坏物或杀死敌人后出现的道具在画面中存在10秒后便会消失，这一点需要特别注意。



前作的玩家对“跳冲砍”滞空原理应该不陌生，“跳冲砍”是指空中砍中敌人后可以再次进行一次冲以及一次跳的操作，结合锁定反复砍中敌人就能始终处于空中。而本作中因为有空中足技而使滞空原理有所变化。空中的“跳冲砍”不仅可以换成“跳冲踢”，而且可以形成“跳冲踢砍”的四段组合，只要砍中或踢中，那么滞空就可以延续。由于空中踢返的移动特点与锁定后的空中DASH基本相同，这就相当于在空中可以DASH两次，这一点非常重要，“跳冲踢”的移动距离可比原先的“跳冲”多了一半，因为足技没有攻击力，所以就算只有一个敌人，用空中踢返也可以实现无限滞空。不过请注意，空中踢返后的剑攻击不要太急太快，应稍稍停顿一下，不然很容易打空。

评价系统

击破数：击破数其实就是击破率，100%时为20000分，按照关卡中击破敌人与全部敌人的数量比例来计算。

连击：连击的得分空间较大，其每次连击的计算公式为（连击数－1）×50，也就是说1连击是没有分数进账的，而BOSS战时的连击也是不计算在内的。

杀阵：杀阵的计算公式比较诡异，只有出现结束POSE的杀阵才会计算得分，哪怕100杀阵杀到第99个中断了也是一分没有。经测算，4杀阵得分为320，5杀阵为500，6杀阵为720……20杀阵为8000，这样就不难推算出N杀阵的得分为20×N²，但这个公式仅限20杀阵以内。20杀阵以上N要减去20的倍数再以此公式来计算，并要与上一个20杀阵的得分相加，也就是说从21～40杀阵就变成了20×（N－20）²＋8000，41～60杀阵又会变成20×（N－40）²＋16000，以此类推，100杀阵的得分就是40000哦！不过故事模式中最大只有30杀阵，也就是10000分。

损伤度评价：之前提到过主角每关的初始体力为40点，与体力最大值无关，而损伤度评价也只与这初始的40点体力有关。每点体力价值500，这就是20000，无伤害过关可另加10000，如果一关内的损伤超过40点（加血道具对此无影响）那此项得分即为0。



也就是BOSS战的评价。这次没有A、B关之分，因此所有BOSS得分的最高值没有差别，均为50000分。要取得高评价，BOSS战的表现极为重要。

战斗评价：指的是对BOSS的攻击回数，一刀斩为40000分。这个分数也是基础分，如果攻击回数为N的话，得分即为40000/N，打了两下就是20000分，攻击了3次就是13333分，4次是10000分……不过当N＞25时得分为0。

杀阵：将BOSS以杀阵干掉可以得到10000分，不然此项无法得分。BOSS战的攻击回数得分与杀阵得分互不影响。

破坏度是新加入的评分标准，这里所说的“破坏”是指关卡中一切可以打破的物体，如宝箱、石柱、路障、护栏、饮料机、办公桌等等。这些东西也是按破坏数与总数量的比例来算分的，100%全部破坏可得30000分，这个分值可不低啊！因为本作中不再吸魂，时间也不是评分的指标之一，所以大可仔细查找每一个角落，攻击每一个可疑的物体。



补给物资其实指的就是道具，一般物资就是之前提到的胶囊、炼气器、手里剑、钱币、脱币等道具。胶囊、手里剑在满值时有附加分，而价值5000分的紫色钱币一定不要错过。另外以杀阵干掉会留下道具的敌人，道具数量会增加。这部分得分各关卡有高有低，分值不定，而卷物得分相对就固定些，过关时最多带3个卷物，每个值5000分。

这是一项只有减分没有加分的评分标准。每次在角色不幸身亡后接关或是中途选RETRY，那么RETRY数就会增加，每次RETRY都会在此项评价中扣2000分。提示一下，RETRY时手里剑、卷物、炼气槽量以及得分会与第一次进入当前区域时相同，体力会回复到40格的基础值。不过要是选RESTART是不会计算再挑战加数的，自然不会减分，只是会回到本关的起点重新开始。RETRY和RESTART在选择时可别搞混了。

评价画面的下一页会将以上所有的得分内容加起来，按照下面表格所示的得分标准给出一个综合评价。尽管有减分项，但总分最低为0，并不会出现负数。高得分高评价应该是很多玩家追求的目标，在了解了这么多系统要素之后，接下来就从第1关开始挑战吧！

得分	评价
0～79999	C
80000～99999	B
100000～129999	A
130000～	S

▶通关后的总评价十分严格，12个S和1个A也只能算是A。



角色解析 绯花

服装2 性感清凉装：出现方法为故事模式NORMAL难度通关

服装3 吉他歌手装：出现方法为故事模式HARD难度通关

冷艳性感的主人公绯花因为田中敦子的磁性嗓音而平添了几分成熟女性的魅力，“TECMO风”浓重的清凉装更显现出这一点。而怪异的歌手装应该是某个制作人的恶趣味吧，绯花拿着吉他抽人的样子倒还挺有型的。（笑）因为系统解说部分基本以绯花为例，所以在角色性能方面没什么好说的，不过要补充一下，绯花是唯一可以选择BEGINNER难度的角色。BEGINNER难度的特点除了敌人像豆腐一样好切外，还有自动锁定功能，画面中一出现敌人就会进入锁定状态，按一下R1键为解除锁定。另一个特点是按□键会分辨砍和踢的使用场合，如果敌人处于防御状态或有装甲，那么斩攻击会自动变成足攻击。不过这些特性只会让第一次接触这个游戏的玩家养成一些不良的操作习惯，而且在这个模式中无法取得任何隐藏要素。因此建议大家直接跳过这个难度级别。



STAGE 1 东京23区 某所



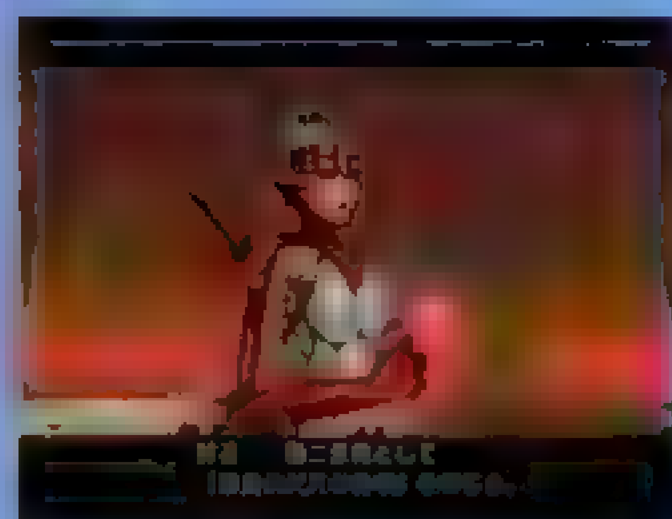
本作的故事模式共有13个独立关卡，没有前作那样有A、B关之分。故事背景方面在前几次的“前线狙击”中已经提及，这里就不再赘述。绯花第一个战斗场所是在中臣财阀的幻影战机上。尽管战机正高速运动着，但在边缘用跑或贴着地面的DASH是掉不下去的，这可以让人安心些，不过要是在外缘那还是会一命呜呼的。毕竟是第1关，流程很短，而且只会出现两种下忍和一种炮台。拿屏风的下忍会防御，可用足攻击或兜后来应付。炮台比较硬，可在背面攻击，被其红外线瞄准时应尽快闪开，以杀阵干掉炮台会出现2个小炼气晶。本关的重点是对付另一架战斗机发射的导弹。导弹攻击共有3轮，在导弹接近后使用空中踢返踢回会比较保险，将导弹全部踢回可令战机爆炸。成功踢回导弹会落下宝箱奖励，注意宝箱一定时间不去理会就会消失。部分道具会从战机前方飘过来，稍纵即逝。（如第3轮导弹攻击同时会有1个卷物飘来）这就需要多玩几次，记住道具的出现时间和位置，才不至于遗漏。

BOSS 黑钢α



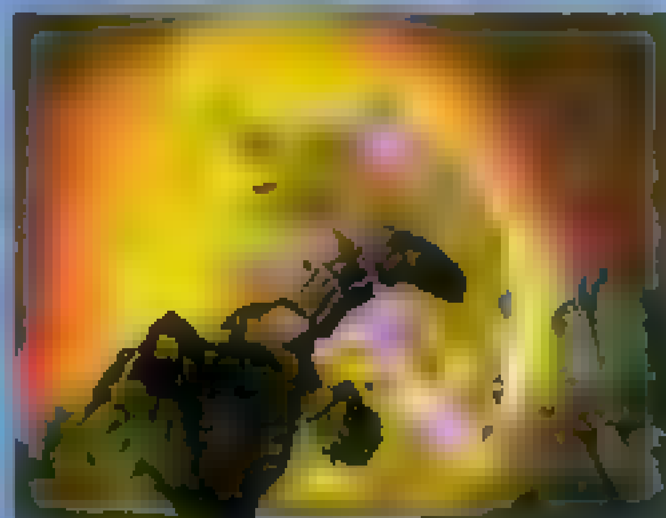
这个长得像超级系机器人的家伙是中臣财阀制造的人形智能兵器，他会和绯花多次纠缠。黑钢α的攻击方式有3种，拳、剑攻击以DASH就可回避，如果他使用飞腿那就要小心了。飞腿落下后的冲击波范围很广，威力也不小，应跑远一些或跳起回避。其实在NORMAL难度，只要蓄满炼气槽，BOSS战一开始就跑到他背后，一个3级分身斩过去40000分就到手了。不过还是等他召唤出3个杂兵后，以杀阵来解决他吧，毕竟多10000分呢！

STAGE 2 丸の内地上180m



将[illegible]绯花[illegible]在摩楼之巅，并发现了因“[illegible]”[illegible]出现的异界生物“式神”，[illegible]绯花新的任务。一开始[illegible]下级式神官方名字[illegible]“[illegible]”，它有[illegible]种攻击：空中的[illegible]“[illegible]”，[illegible]炼气弹。出现的第[illegible]式神[illegible]“伯足仔”，它的个头稍大[illegible]很慢，不难应对。本作中[illegible]的限制，不过消灭式神后还是会有魂飞出，这些魂是用来解除[illegible]绯花继续前进的。本作中的关卡结构多数是像第2关这样的平台关卡，每关一般分为5个区域，最后一个区域为BOSS战。每关的流程长度比前作[illegible]不少，但中途GAME OVER接关是从所在区域开始的。在第2区域[illegible]处王毁吊车控制台便能进入下个区域，之后就要开始注意天台四周的[illegible]形阳台上常常藏着一些道具，可别遗漏了。第3区域会出现一种大型式神“伯足童子”，它会防御，所以可用兜后或手里剑来对付，消灭后会掉下个小胶囊。另外从弱到强的杀阵顺序规则对这样的大型式神也很有效。在第4区域有不少伯足童子，和其他大型式神一样，它们的尸体会挡路，这[illegible]。

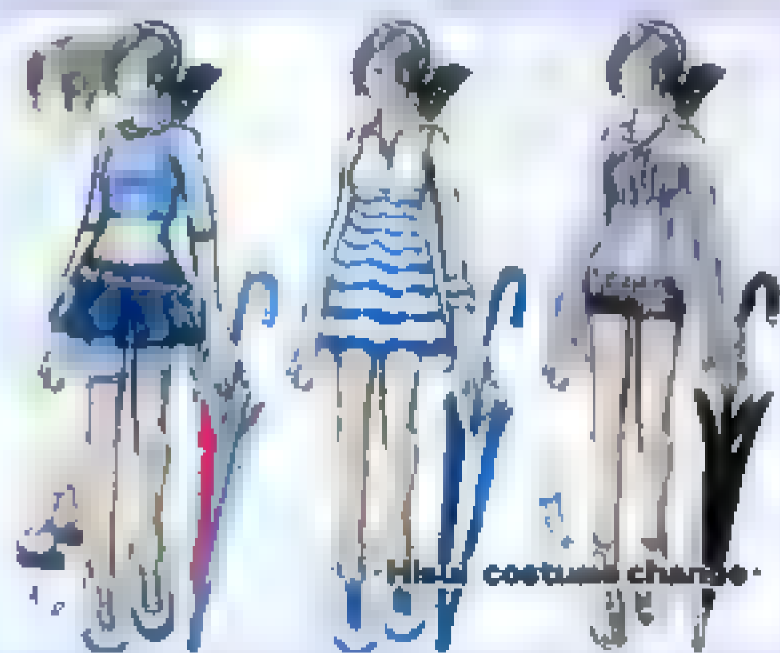
BOSS 弄坏 伯足



这样巨大化的BOSS在前作中是看不到的。“弄坏伯足”的攻击方[illegible]踪弹，积极移动就不容易被击中。一般发射两次追踪弹后会召唤3个杂兵，再发射一次后BOSS就会变成一个轮子追着绯花撞。要是出现第一批杂兵后就能迅速集满杀阵使用分身斩的话，那各位就看不到轮子攻击了。

STAGE 3 55地区 地下铁构内

绯花了解到由于恶魔碎片的关系才使得式神巨大化，于是她又开始了回收恶魔碎片的紧急任务，而她却发现了另一批人也在觊觎着恶魔碎片，他们是[illegible]者军团，而领头的竟是绯花昔日的恩师地虫，于是绯花选择了走地下铁这条捷径赶上地虫。在地铁站中会出现一种新的式神“地潜腕”，它防御之后会立即[illegible]，所以还是要多用兜后或足踢破防。第2区域有两个暗门，打破之后可以进入隐藏房间，其中一间里有一堆道具，而另一间就是游戏中第1个30杀阵。本关共有[illegible]杀阵，第2个暗门在第3区域，很明显；第3个在第4区域废旧火车下方，要稍找一下。第3区域部分地面有粘液，会影响移动速度，所以尽量在墙上走。[illegible]柱可以砍破，推荐用墙壁斩来破坏，因为**墙壁斩的攻击力是普通斩的2倍**。这里会遇上新的大型式神“地潜头”，它会使用远程攻击，比伯足童子稍难对付。当地潜腕和地潜头同时出现时会比较难应付，不得已时可以使用八双手里剑。第4区域柱子上的食影比较讨厌，消灭它们时小心被冷枪命中。走过一座由废旧火车搭起的长桥后就离BOSS不远了。



角色解析 翡水

水无月流的女忍 翡水：出现条件为故事模式EASY难度通关

服装2 滑轮少女装：出现条件为收集全部88个胧币

作为绯花的对手，翡水的人设其实并不太招人喜欢，隐藏服装倒还有点意思，走路变成了溜冰。不过这个16岁少女的总体实力却要强于比她大6岁的师姐绯花。翡水的基本操作及多数招式的性能都与绯花没什么两样，手里剑虽说是冰封效果，但实际上与麻痹的性质是一样的。而踢上会变成水拂，同样具备浮空与破甲效果。翡水的移动速度比绯花要快15%左右，不过因为她的武器是一把大伞，所以普通攻击的速度要慢一些，但攻击范围更广。而使用与小太刀相同的操作会以大伞连突狂钻，攻击距离要比双剑远很多，攻击间隙也很小，对于地面的敌人有特效，用来蹴连击也是再好不过了。有了这“招鲜”，在挑战较高难度时也会容易些，所以无论有没有玩过前作，胜负师都建议从EASY难度玩起，让翡水能尽快出现。另外，翡水的杀阵POSE与绯花完全不同，这一点要比上一代的苍蛟龙只是换人物贴图显得更有诚意。



BOSS 腐道 地潜跋扈



这个巨虫BOSS攻击方式较为丰富，一般的攻击顺序是：先以高速移动进行撞击，停下后用身体发射炼气弹，或由尾部发射粘液弹，之后会召唤3只地潜腕，同时会从口中喷射持续时间较长的毒气，这是最有威胁的攻击，应向一侧快速移动；在玩家斩杀杂兵制造杀阵的过程中，BOSS还会发射炼气弹或粘液弹，然后又会使用撞击，开始下一轮的攻击。由于杂兵是擅长防御反击的地潜腕，背后还有BOSS放冷枪，因此用手里剑试探性地攻击杂兵会比较有用。BOSS的要害在头部和尾部，打破身体部分BOSS的体力会有小幅损伤，但这并不计算攻击回数。每隔三轮攻击，BOSS会打开头部露出紫色核心，这也就是传说中的BOSS挑衅动作，此时其防御力极低，这也是HARD难度下将此BOSS一刀斩的关键所在。

STAGE 4 新宿驿东口



消灭了地潜跋扈，绯花又得到一块恶食碎片，尔后她继续追击由地虫率领的中臣恶食回收部队，并来到了夜幕下的新宿。这里会出现新的关卡提示，需要打碎封印镜才能破除结界，但无须消灭所有的敌人。一个结界区的封印镜不止一个，有些镜子在比较高或隐蔽的地方，多转一下视角应该就能找到。根据环境场合用右摇杆调节适当的视角在本作中可是一项非常重要的基本功哦！楼间的通道、楼顶上有敌人和道具，可以多找一下。浮游炮台是机械系最弱的敌人，但还是要小心其突施冷箭。第2区域会出现穿着奇怪飞行衣的强化型忍者，他们在空中会开枪或使用回旋镖攻击，而且还会防御，体力也不低，但在空中很少移动，用空中跳返踢一脚再砍杀会比较保险。第2区域一开始有个地面裂口，小心别掉下去。之后就是一个有30杀阵的广场，这里敌人比较分散，要完成30杀阵稍有难度。之后没有需要特别注意的地方。在通过第4区域之后，绯花看到地虫身边的少女一击便将另一条地潜跋扈消灭，感到十分吃惊，而站在一旁的黑钢将落下的恶食碎片吸入了体内。绯花现身后，地虫并没有与之交手，他的手下风车拦在了绯花面前，地虫一行人则向下一块恶食碎片进发。

BOSS 风车

风车的攻击比较单调，近距离时就只会扔出手里的风车双刃，有横向和纵向两种，很容易回避。几回合后他会放出3个龙卷风，而风暴中心各会出现一个带盾牌的杂兵。此时可稍等一会儿，等龙卷风消失后再开始斩杂兵做杀阵。最后发动分身斩时要注意，风车跳起放双刃时处于无敌状态，在其下落途中或站立状态时攻击才能奏效。

STAGE 5 都内コンテナ集积场

消灭了风车，绯花接到情报，中臣在运送与此次行动有关的重要物资，于是绯花赶往集装箱仓库调查。这一关有些与众不同，战斗场地只有仓库1个区域。首先在这里进行杂兵战，仓库各处散布着很多道具，但大家也别只顾着找道具，因为杂兵战是有时间限制的，6分钟的时限一过就会直接进入BOSS战，所以这一关要同时达成击破数与破坏度100%是相当困难的。可以多玩几次，记住重要道具的所在位置，把更多时间用于杀敌，道具和破坏度就顺其自然吧。这里的敌人主要是白色的地潜腕和进化后的羽骸，打法基本不变。当出现白色的地潜头时就离最后一批敌人不远了。地潜头的掐雷攻击有麻痹效果，一定要小心。如果消灭所有敌人后时限还未到，那么过几秒后自动进入BOSS战。

BOSS 巨大化地潜腕



这个BOSS（官方名称不详）应该算是游戏中的第一个稍有难度的BOSS。BOSS的攻击方式丰富，并有两种状态。白色装甲的状态在较近距离时会使用雷刃攻击，距离较远时则会用地面升起的雷柱攻击。这个状态的防御力高，攻击又都带有追踪和麻痹效果，所以并不是发动分身斩的时机。另一种是无甲状态，BOSS全身呈红色，只会使用全身放电的冲撞攻击。无甲状态的防御力低，要害在背上，但放电时无敌。掌握了这些特性，对BOSS的战术也就制定好了：战斗一开始就冲向BOSS，用足踢破甲，让它提前进入无甲状态，然后躲在BOSS攻击不到的集装箱上，等4只白色地潜腕出现后，一一斩杀，制造好杀阵后跳上集装箱，锁定BOSS蓄力，在它不放电的时候一记分身斩就能将其一击必杀。

STAGE 6 高速都心环状线



绯花又得到了一块恶食碎片，接下来她要紧追运输车队，前往黑钢的开发设施处。这一关在高速公路上，绯花的立足点是行驶中的货车，从车上一掉下去就玩儿完。因为货车会一辆接一辆地爆炸，所以很像是强制卷轴式的关卡。这关比较大的麻烦是一些浮游炮台的垂直位置在车外，攻击它们时要注意货车平台的空间位置，以免摆一个杀阵POSE之后就GAME OVER了。还有就是在卡车上只能使用蹬走，这样的卡车会出来4次，第2次开得比较慢，第3次有两辆，第4次不是前进必须的落足点，但上面会有脱币。这关会出现一种绿色强化型忍者，其攻击手段是两门火炮，体力也很高，不过这个大块头不会防御，倒是可以用来赚连击数。在完成最后一组20杀阵后，也就顺利到达终点了。

角色解析 乔武藏



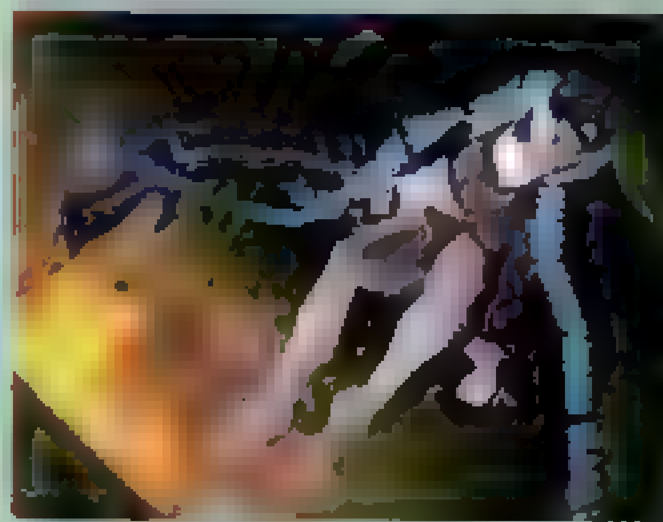


传说中的天才忍者 乔武藏：出现条件为总计通过88个关卡

关于出现条件：这里所说的88个关卡的内容、难度、模式均不限，MISSION、TIME ATTACK、SURVIVAL中的那些附加关卡也计算在内。所谓"通过关卡"的概念是指出现评价画面，而且评价画面最下方的"忍"字还会将通过关卡数显现出来。（显现一个"忍"字为8次过关，最多显示11个）

没想到这次系列元老乔武藏大叔还会登场，不过在特性方面相比前作变化较多。乔武藏最大的特点就是手里剑无限，这让玩家使用乔武藏时有玩射击游戏的错觉。乔武藏的手里剑没有麻痹功能，但对任何敌人（包括BOSS）都具备杀伤力，并能破甲，也能形成杀阵，但杀阵不能提升手里剑的攻击力。放手里剑还有个小窍门，那就是在空中发射频率要比站在地上高很多，所以可以连用"二段跳>八双>锁定>△连按"的套路来提升攻击效率，用来对付杂兵非常有效。发动风术后绯花和翡水是以手里剑形式发射风刃的，而乔武藏挥动太刀就能发射风刃，这一点与秀真相同。和老乔的手里剑相比，他的太刀就太废了，攻击力也只有现世的一半，不能破甲，没有蓄力斩，炼气槽永远是空的，这使乔在BOSS战中变得相当被动。乔的足踢操作和动作与前作基本相同，自然也不会有空中足技，不过乔的足踢可以把个头不大的敌人直接踢倒，造成敌人较长时间的硬直，也算是有那么一点优越性，但却无法改变其"杂兵战'龙'，BOSS战'虫'！"的命运。因为没有连击显示，再加上无法将任何BOSS一刀斩，使得乔极不适合挑战普通关卡的评价。他的用武之地主要还是在MISSION、TIME ATTACK、SURVIVAL这些附加模式中。

BOSS 鬼火



地虫的手下鬼火不但面目可憎，性格变态，还是个好色之徒，绯花自然不必对他客气。鬼火一开始会站在一辆卡车上，根据绯花的位置采用不同方式的攻击：远距离时会使用追踪爆弹，中距离时会撒一些鞭炮，两人同在卡车上时会放出冲击波。其中追踪爆弹最有威胁性，所以在卡车附近等待BOSS的下一步行动会比较安全。之后鬼火会跳到中央上空，垂直释放螺旋火焰，并会召唤4个会飞的强化忍者。此时可稍停数秒，然后开始从离卡车最远的杂兵杀起，杀完第4个杂兵时应该正好落在卡车上，然后蓄力，在BOSS放出冲击波前就能以近距离分身斩送他归西。

STAGE 7 ナカトミ社研究设施 侵入

从鬼火处夺回一块恶食碎片后，绯花来到了中臣所属的研究设施内进行调查。这一关的第1区域满是样子差不多的房间和走廊，像迷宫一样，每个房间又有敌人、道具和可破坏物。因此这一关要挑战高得分，除了战斗技巧，对玩家的记忆力和空间感也是个考验。这里会出现两种新敌人，一种是重型炮台，需要先破甲才能对其造成伤害；另一种是拿着大砍刀的强化忍，别看他个子小，有装甲、会防御、体力高、攻击范围大，应该算是强化忍中最难对付的家伙了。对付多个小个子时，可用蹴上＋蹴落大范围破甲，兜后战术也要常用。打破所有的封印镜，由电梯便可进入与第1区域结构极为相似的第2区域。第3区域一开始可以看见两个升降平台，平台下方有激光警卫装置，碰到会受伤。这个向下的斜坡地段也需要打破好几块封印镜才能通过，不过升降台移动太慢了，可利用连续滞空操作及两侧的墙壁将封印镜迅速击碎。下一个斜坡地段的30杀阵也可好好利用。第4区域是一个巨大的盘旋向下的阶梯，有很多道具都在半空中，取得时需要一些技巧。不过要是为了拿道具摔下深渊就不值得了。宁可稍慢一点，小心驶得万年船嘛！在研究设施最深处，绯花发现中臣研究的对象居然是自己，在黑钢的开发中加入了具有胧之血统的绯花的资料，希望以此可以驾驭恶食之力。正在此时巨大式神再度出现。

BOSS 火蛾



这个胖蛾（官方名称不详）的样子可比前作中的飞蛾姐姐差多了，实力方面也不怎么样。在地面时，火蛾只会使用连续火焰弹或火焰冲击波，火焰弹可用轴移动来躲避，冲击波位置较低，跳过便可。BOSS召唤出杂兵后会飞到空中丢爆裂弹，爆裂弹的下落速度不快，可用蹴返踢回去。当然，只要利用杂兵滞空，落地才会爆炸的爆裂弹伤不了绯花分毫。对火蛾一刀斩的方法依然是斩杀杂兵后分身斩，但之前还有个步骤，就是接近BOSS后一顿猛踢，令其破甲后露出核心，BOSS的防御力会因此大幅下降，这是HARD难度实现一刀斩的必要环节。

STAGE 8 ナカトミ社研究设施 脱出



研究设施15分钟之内就会自爆，绯花要做的当然就是在时限内原路返回。15分钟的时限其实并不算少，足够杀光敌人、拿完道具的。第1个区域就是上一关的第4区域，这回要盘旋而上。可利用上层的敌人以“跳跳冲踢”的操作来快速移动。不过还是要多加小心，掉下去可不是闹着玩的。第2区域中，原先的升降梯和地上的激光已经没有了，径直向上，消灭沿路的敌人即可。第3区域会放下很多安全闸门，这些闸门贴在墙上猛砍就能快速清除。原先的房间大都进不去了，这样倒也省心。一路前行至原来的电梯处，不停往上跳就能到一下区域了。第4区域直走就能逃出生天，要是时间还充足的话不如在这里多杀些敌人，多拿些道具。

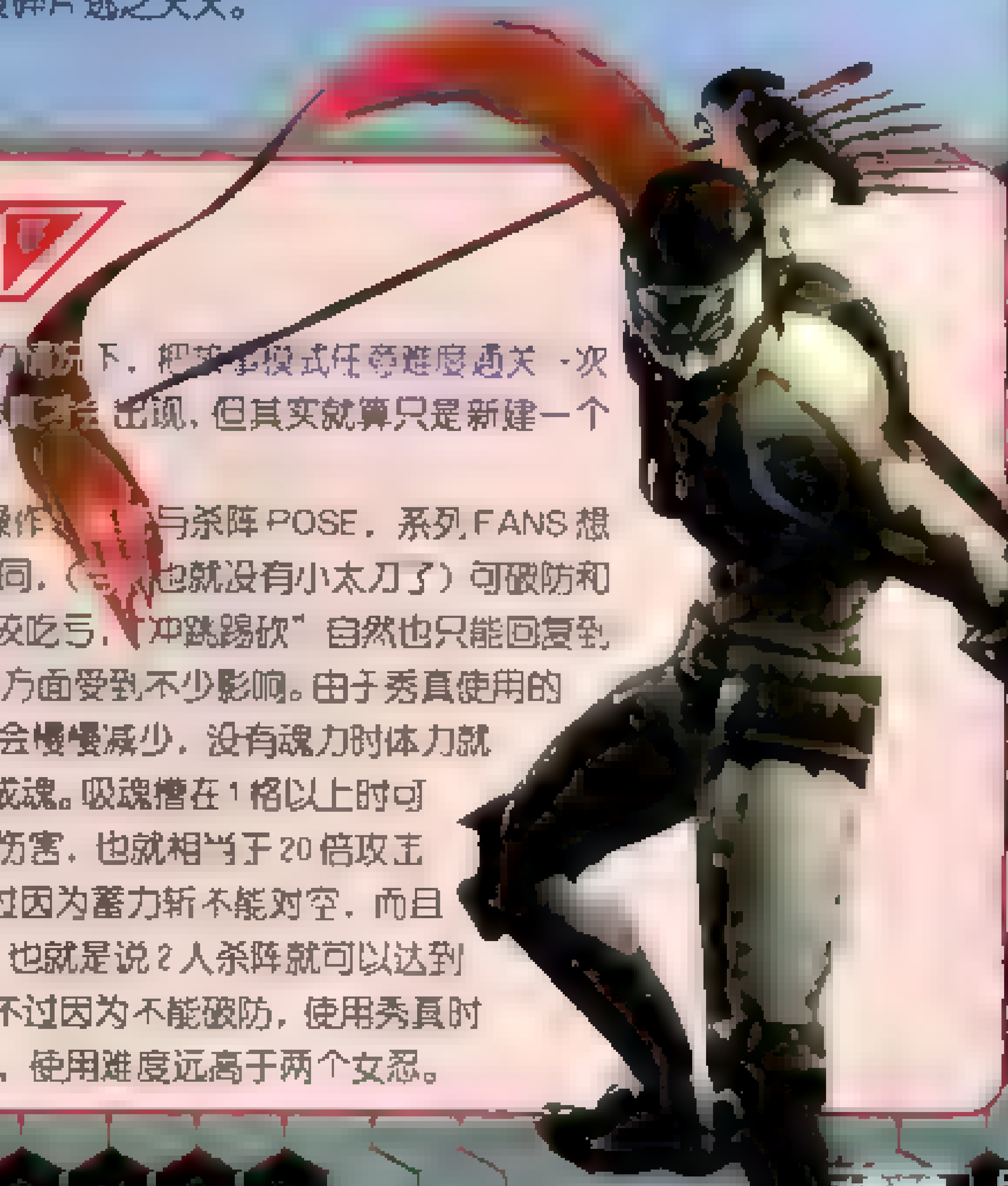
BOSS 黑钢

ナカトミ研究所虽然覆灭，而刚刚逃离险境的绯花又遇上了强化型的黑钢。黑钢β以恶食碎片为动力，实力大增。首先要将黑钢背后的防御装置用足攻击破坏，不然是无法对其造成伤害的。此时虽然黑钢只会用机枪和飞拳攻击，用足踢反击，但也不易对付。飞拳可用足攻击踢回去，没什么威胁，但机枪就比较麻烦了，攻击距离不短，且不能用轴移动回避，而足踢可以反击一切正面及侧面的足攻击，所以只有兜后踢这一条路可走。（空中蹴返踢背面也可以，但很不安全）防御装置破坏后，BOSS不会再用机枪扫射，但攻击方式又多了几种。接近时会用连斩攻击，还会DASH和兜后；在出飞拳之后一般都会从胸部放出威力巨大的射线，一定要多加防范；还有一种对直线移动有提前预知力的炼气阵也不好对付，盲目地躲来躲去反而容易被命中。站着不动等地上出现印迹时再移动才是上策。这次制造杀阵的杂兵是5个浮游炮台，斩杀他们倒是没什么问题，只是BOSS一刀斩的条件有些苛刻。NORMAL时6杀阵3级分身斩才能在正面实现一刀斩，3级以下需要在背后才能将其一刀斩；而HARD难度必需在背后使用3级分身斩，也就是说兜后成为一刀斩的关键。最佳的兜后时机是BOSS放炼气阵的时候，但近接BOSS前建议提前按住□键，以免误以普通斩命中黑钢。有传言说黑钢发射胸部光线时防御力最低，但经测试，此时BOSS处于无敌状态，所以还在尝试的玩家就别白忙活了。将黑钢打败后，地虫与恶水突然出现，他们给没有利用价值的黑钢致命一击，并反叛了中臣阵营，带着黑钢身上的恶食碎片逃之夭夭。



角色解析 秀真





胧一族的首领 秀真： 出现条件为在有同地区版本《Shinobi 忍》存档的情况下，把故事模式任意难度通关一次。

关于出现条件： 玩家中流传较广的说法是上代记录必须完美通关，秀真才会出现，但其实就算只是新建一个日版存档也没问题，看完通关STAFF之后秀真自会出现。

在《Kunoichi 忍》中可以使用前作主人公秀真，而且完全是前作的操作与杀阵POSE，系列FANS想必都会感动到流泪了。秀真只有前作中的普通足踢，操作方法与小太刀相同，（也就没有小太刀了）可破防和踢导弹，而△键与L1同为发射手里剑。空中没有足技这一点在本作中比较吃亏，“冲跳踢砍”自然也只能回复到“冲跳砍”的组合原则，在悬崖地带多了几分危险。没有连击系统也使得分方面受到不少影响。由于秀真使用的是妖刀 恶食，所以依然有吸魂特质。原先的炼气槽变成了吸魂槽，魂量会慢慢减少，没有魂力时体力就会开始徐徐下降。敌人的尸体消失后都会变成魂，原来的炼气精也都会变成魂。吸魂槽在1格以上时可以使用直线突进的蓄力斩，攻击力是普通一刀的10倍，但蓄力斩可对处于攻击终点处的敌人造成2次伤害，也就相当于20倍攻击力。蓄力斩会消耗1格魂，但一个4杀阵就能把魂全部补满，所以在杂兵战中频繁使用也无大碍。不过因为蓄力斩不能对空，而且必须有魂才能使用，在BOSS时局限性较大。恶食的通常攻击力与现世相同，但杀阵的威力是其2倍，也就是说2人杀阵就可以达到普通攻击的4倍攻击力，3人就是6倍，4人8倍…… 最高为14倍。恶食还有个重要特点是直接破甲，不过因为不能破防，使用秀真时也就容易出现被空中会防御的敌人弹开而落入悬崖的悲剧。总体来说秀真的攻击性很强，但限制较多，使用难度远高于两个女忍。

STAGE 9 东京港

绯花追着地虫的足迹来到了东京港。在与上司联络时，地虫突然插入他们的频率，并约绯花在品川码头碰面。这关与第6关的结构相似，只有2个区域，只是立足点变成了4艘快艇。远处、中臣的潜艇还时不时地发射导弹来骚扰，因为快艇的体积比较小，所以使用空中踢返踢导弹时一定要注意自己的落点，不然落水身亡就成家常便饭了。船上的敌人也就3种，浮游炮台、开双炮的大个子、拿大刀的小个子，相信大家都知道如何应付。这一关除了踢导弹有奖励宝箱外，固定出现的宝箱也不少，注意隔一会儿就会消失，尽量不要遗漏。另外就是多打连击，争取蓄满炼气槽，这样BOSS战时会比较有利。

BOSS 地虫



终于与地虫碰面了，地虫并不属于攻击型的BOSS，他的招式很少，如果绯花处在空中，那从地面射出刀枪致就就不具威胁。只是他处于很高的平台上，而且还时隐时现，让不熟悉其套路的玩家疲于奔命，而产生烦躁心理。对付地虫的方法并不复杂，他只会出现在码头四角的平台上，每次出现，港口中间就会出现几个高低不等的平台，并召唤5个空中的强化忍者。其实这些杂兵也就是到达地虫所在高台的阶梯，只是对斩杀顺序有些要求。假设绯花站在码头的一角，如果地虫出现在对角线右侧，那么直接从最近的杂兵依次斩杀就行了；要是出现在左边，那就得麻烦你跑去对角处了。有一定几率只会出现一个平台，杂兵真正成了梯子，以滞空技巧斩杀杂兵后在高台下方一个3级分身斩就能将NORMAL难度的地虫一刀斩，HARD难度一刀斩则要求攻击地虫的背后，这样的话最后的杀阵就必须在高台上完成，难度大增。在高台上趁地虫使出扇形铁网攻击的瞬间背后使用分身斩，但还是要注意操作精度。败在过去徒弟手中的地虫坦然地道出了他背叛日本政府的理由，并要求绯花不要把恶魔交给任何人。而此时黑钢再度出现，夺走了恶魔碎片，消失在夜幕中。地虫为救绯花而不幸身亡，绯花也似乎从地虫的死中了解到了一些东西。

STAGE 10 临港道路



在黄金城内有恶魔碎片的反应，这也是最后的碎片，于是绯花向黄金城进发。这关都是些残桥断路，需要一定的跳跃技巧。而空中的羽根和羽根进化型都带有装甲，所以空中踢返的破甲运用在这一关至关重要。本关的大型式神也都有装甲，对它发动攻击时万不可处于正面，这种敌人受攻击时还能反击。第1区域桥下的封印镜可尝试用手里剑来打碎，也可先消灭所有的杂兵再排除封印镜。第2区域有一处裂口距离很远，(EASY时会多出一块平台来)可在最右侧边缘以"冲冲跳"通过。几处断桥需要对距离有较好的把握，要求的是胆大心细。第4区域有一处30杀阵全是有装甲的敌人，但掌握踢破节奏会也不会觉得困难。最后一块不大的平台上会出现不少大型式神，适时使用八双手里剑可解围。

BOSS 翡水



怒气冲冲的翡水要为师傅地虫报仇，向师姐发起挑战，在翡水苦苦相逼下绯花只得与之交手。翡水的攻击类型很全面，远距离会使用有冰封效果的手里剑，中距离有大伞的突进或放出单个的水刃，逼近时则会跳起向下射冰针，而且她的移动速度也很快。一段时间后，翡水会高高跳起落在远处，在放出四散的水刃之后，场地中会充满积水，此时空中会有杂兵出现。在积水中移动速度会大受影响，也不能使用分身斩，而此时翡水也会以夹杂着两发手里剑的水刃不停攻击。比较可行的战术就是在杂兵出现后，以空中踢返来实现长时间滞空，约10秒钟后开始斩杀杂兵。杀完杂兵时积水也退了，落地后立即使用分身斩。HARD难度用绯花一刀斩暂时还无法实现，3级背后分身斩只能打掉43点体力。被打败翡水差点从随断裂的桥面落入深渊，多亏绯花救了她一命。

STAGE 11 黄金城 外周



绯花已经来到黄金城的外围，黑钢已经进入了黄金城。随着翡水的败北，中臣的忍者佣兵军团已经被全部消灭，这里的敌人也只有式神了。随着熟悉的背景音乐，游戏迄今为止最大的难关也出现了，第一次玩这一关RETRY个三五十次一点都不稀奇。这一关的地形相当复杂，悬崖几乎比平台还多，大段路程是在墙上走过的，需要十分过硬的跳跃技巧。而敌人也是以有壳的居多，不会防御的地潜舰又多出了让人头大的远程攻击。第1区域的后半段和第3区域的前半段都需要在墙上通过，(EASY难度会在关键位置多几个平台)这些地段还会有不少有装甲的羽系式神出现，虽然有被攻击的可能，但利用滞空技巧就可以将敌人变成立足点。不过在这样的地方玩杀阵还是要对下一步行动有个预见，以免落入深谷。第2区域中段会出现大批的杂兵，其中有一个大型式神就像是前作中棍式神的变异体，也是杂兵中最强悍的家伙，跳斩和毒气这两种攻击方式都会让人很头疼。它的要害只有头部，而且还带有护甲，不过在破甲后，当初对付棍式神的"空中锁定冲砍连用"对它同样有效。将它干掉后会掉下2个小胶囊。第4区域是本关的一大难点，前半段的瀑布地带可供下脚的地方很少，不小心碰到瀑布就会被冲入深渊，被瀑布间隔的悬壁使用"斜前跳→前冲→逆斜前跳"的方法会比较容易通过，而这里的敌人更是要利用起来当立足点。顺利通过瀑布就来到了和前作8-A十分相似的空中楼阁处，柱子处的敌人还是清除干净比较好，对地形不熟的玩家可以多转一下视角。在看到黄金城的大门后玩过前作的玩家可能已经意识到了，这关只有4个区域，大门这就是本关的BOSS。在大门前最多可以形成8杀阵，敌兵会不断涌出，做完杀阵后就可以用分身斩将大门一刀劈开了。

STAGE 12 黄金城 内部

黄金城已经开始式神化，内部就像是一个巨大的虫巢一样。本关的前两个区域还都好说，只是考验玩家的战斗水平，式神的种类和配置与上一关差不多。第1区域完全是一路杀过来就行了，第2区域有两座桥，在这里杀杂兵还是要小心些。第3区域是货真价实的平台关，必须依靠大小不一的平台不断向上方前进，如果不慎落下很可能一命呜呼，其难度与上一关相比有过之而无不及。途中有不少式神干扰，有自信的话可将它们全部干掉。上了一半路程，要利用周围的断壁过渡一下才能踏上上方的平台。多尝试几次，应该就能顺利进入下一个区域。第4区域的也都是向上的平台，而且一些关键平台还是移动型的，在这里除了扎实的跳跃技巧，没什么是可以依赖的。最上方的平台有两个大型式神，虽然干掉它们要费些力气，但是它们身上的4个胶囊也是挺诱人的。终于来到了黄金城的顶部，此时一个巨大的黑影出现在绯花的身后。

BOSS 巨大式神生命体



如此巨大的BOSS(官方名称不详)在系列作品中都是相当罕见的。一开始看不到BOSS的体力槽，因此现在攻击它并没有直接效果。BOSS最初会放出竖横两波骨骼攻击，只要事先躲在BOSS的胸后方就不必花心思去躲避，然后其脸部防护罩会打开，此时只能砍一刀，之后BOSS放出两个火球，落地后会炸裂开来，用二段跳即可躲避。然后BOSS会钻入地下，场地另一边则伸出一红一绿两只手，红手喷火，绿手发射粘液弹。此时画面中的杂兵不必理会，只需用空中连续冲砍先干掉一只手，那另一只手就不足为惧了。两只手都干掉后，BOSS又会以骨骼攻击开始将以上攻击手段循环使用。只要砍中BOSS的脸部3刀，它的体力槽就会出现。BOSS变身后的攻击套路也是循环的，先是放出竖横斜三波骨骼攻击，只要贴近BOSS站在中间位置就不会有事；之后是召唤有甲的空中杂兵，同时打开脸部防御罩，此时才有被攻击的判定，之后放出的两个大火球落地后会变成平台；接着BOSS会连续投射炸裂火球，干扰玩家制造杀阵；过一段时间就又会关闭防护罩，再次使用骨骼攻击。对BOSS一刀斩的基本战术并没有变化，但HARD难度要达成一刀斩就要像打火蛾时那样多一个步骤，那就是趁防护罩打开时用脚猛踢BOSS的脸部。在破甲露出要害后，BOSS就会发出一声惨叫，防御力也会因此而大幅下降。这时候再开始斩杀杂兵、制造杀阵，再以分身斩将其一击必死。

STAGE 13 黄金城 最上部

BOSS 黑钢F

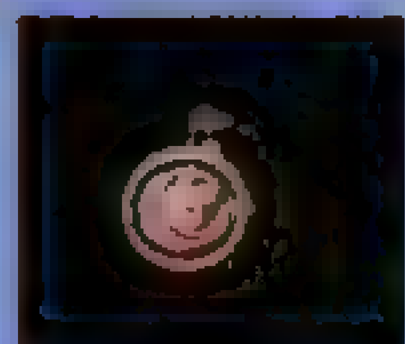


具备自我意识的黑钢果然再次出现，在夺取最后一块恶食碎片后，黑钢将妖刀-恶食在体内修复，而他也因为恶食的力量进化为最终形态，样子颇有些像秀真。这是游戏中惟一的直接BOSS关，要战胜最终BOSS讲求方法多于技巧。首先可将场地中的道具都拿了，此时离BOSS比较近，他一般会使用手里剑和大型的炼气阵攻击。被炼气阵击中会浮空，应以DASH尽快离攻击范围。然后开始贴近BOSS，但因为现在的黑钢有防护罩，用剑攻击反而会受伤，只能以兜后足踢来对付，黑钢跳起使出冲击波攻击之前也能以足踢来制止。若黑钢被逼至版边，那他就会消失，再从场地中央出现。在足踢命中一定回数后，（EASY为3次/NORMAL为5次/HARD为10次）黑钢的防护罩解除，同时会身边会有炼气精出现，这也是绯花增加炼气槽最重要的手段。（难度越高增加量越少）此时可以攻击黑钢，但其防御力很高，背后足踢再接三连砍虽然只能令BOSS掉一两格体力，但也算是的损伤较大的招式了。此时BOSS会多一招接近时使用的五连斩，五斩出完之后有很长的硬直时间，这是攻击他的好时机。不过一段时间以后，黑钢的防护罩又会打开，绯花就要又得从足踢开始与之周旋。在打掉黑钢15格体力后，黑钢就会变身，体力也会回复。之前最好能蓄2格炼气槽以上，这样会比较有力。变身后的黑钢又增加了蓄力斩，威力非同小可，而且发动此招时无敌。此时绯花还是应以回避为主，等待黑钢放出红色分身。分身一次会放出7个，分布有两种：在与BOSS近距离时，分身为直线放出，然后会四散跑向场地边缘，此时必须尽快斩杀4个以上的分身，不然黑钢就会放出全屏的电网攻击，难以躲避；在与BOSS远距离时，分身会在BOSS周围绕成一圈，而黑钢会在数秒之后使用强力的突进攻击。相比之下，直线分身更易对付，只要站在BOSS一侧，趁分身散开瞬间一下就能砍掉两三个，在[illegible]以上使用分身斩，就基本上能将BOSS一击必杀了。

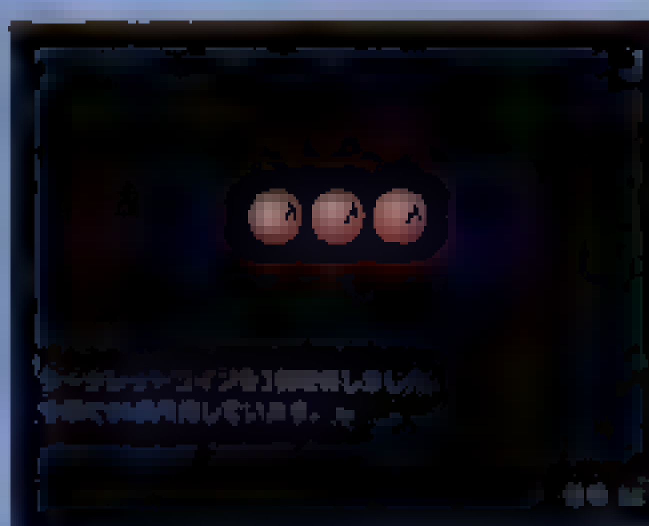
另外，翡水是对付最终BOSS的最佳人选，她的连续钻突攻击对黑钢有特效，在BOSS硬直时一次可以打20多连击，但要在正面攻击，不然他会在连击中途逃脱。有了这招就不必在BOSS变身前和他穷耗了，既能对BOSS造成较大伤害，又能蓄炼气槽，在HARD难度时能体现较大的优势。

黑钢终于被消灭了，绯花也夺回了完整的恶食。此时政府军"适时"出现，收拾残局。在政府军的武力胁迫下，绯花只得将辛苦追回的恶食交给了政府军。绯花的任务结束了，她平静地离开了这个事非之地，而此时她背后本应名为"现世"的太刀却散发出妖刀般的气息

Kunoichi 忍 胧币收集



[illegible]，且胧币数量增加至88个。[illegible]可以开启游戏中大量的隐藏要素，因此也是《Kunoichi 忍》玩家除了挑战关卡、BOSS以外最重要环节。本作中的胧币分布与前作相比稍有不同，3个难度下的胧币是完全[illegible]同一位置的胧币也是有一个算一个。[illegible]，[illegible]关取得的胧[illegible]只会出现一个1000分的钱币，[illegible]转视角，多走走角落就不难发现。当然，部分胧币是需要一定的操作技巧才能拿到的，如HARD第4关第1个胧币若站在面包车上用"前冲>垂直跳>回冲"的方法比较容易取得，[illegible]情况可以在选关画面的右下角确认，胧币符号为黑白说明这个胧币没有收集到。这里提示一下，如果某一关有3个胧币，选关画面显示得到了第1个和第3个，那么你只要在这两个胧币出现位置的中间地带仔细寻找就行了；如果是第1个没有取得，那就只要在第2个胧币出现位置之前的区域进行搜查，这样可缩小寻找范围，节省时间。[illegible]



EASY	胧币数29个
第1关	①第2次出现炮台时飘过来
	②成功躲回最后一批导弹后出现宝箱
第2关	①第1个集装箱后面
	②第2区域起点侧面的三角阳台上
	③第3区域起点右边大楼平台的最上方
第3关	①打破第2个区域出口上方的墙壁
	②来到废旧火车前的石柱上③废旧火车右侧
第4关	①在第2区域体力上限道具处向上爬楼
	②第3区域出口附近的楼上
	③第4区域地面裂口的拐角内
第5关	①某个3层的集装箱上部
	②在限定时间内消灭所有敌人后出现宝箱
第6关	①从两辆卡车之间飘过来
	②第4次出现的卡车上
第7关	①第1区域有三个箱子的房间
	②第3区域第2个升降台最下方
	③第4区域起点的左边
第8关	①第1区域的出口处
	②第3区域离出口不远的一个房间内
第9关	①第2次发射导弹后飘过来
	②在第3次发射导弹后船上出现的宝箱内
第10关	①一开始就在眼前
	②第4区域一开始断桥的下方
第11关	①第2个绿色平台附近的低洼处
	②黄金城入口的门上方
第12关	①入口右侧房间内②第2区域的必经之路上
	③第3区域一个位置明显的台平上

NORMAL	胧币数31个
第1关	①第2次出现炮台时飘过来
	[illegible]
第2关	①第3区域起点右边大楼的三角阳台上
	②有很多风扇的大楼旁边的三角阳台上
第3关	[illegible]
	②打破第3区域出口前地上的一个铁网
	③第4区域出口前
第4关	①第1区域第4个封印上方②30杀阵广场上方
	③第4区域出口上方的铁架上
第5关	①在某个并不难找的角落里
	②在限定时间内消灭所有的敌人后出现宝箱
第6关	①从两辆卡车之间飘过来②第4次出现的卡车上
第7关	①第1区域一开始一个办公室内
	②第4区域一开始的明显位置
	③第4区域沿路下行便可看到
第8关	①第2区域电梯通道中②第4区域的过道中
第9关	①第2次发射导弹后飘过来
	②在第3次发射导弹后船上出现的宝箱内
第10关	①第1区域断桥下方②第3区域起点断桥的背面
	[illegible]
第11关	①第1区域有手里剑的平台下方
	②第3区域移动平台之间
	③第4区域与房子相连的柱子的外侧
第12关	①第1区域的第2堆卵上方
	②第3区域上两层后的明显位置
	③第3区域最上方的小平台上
	④第4区域上方旋转平台的边缘

HARD	胧币数28个
第1关	①第2次出现炮台时飘过来
	②成功躲回最后一批导弹后出现宝箱
第2关	①第2区域台平下方
	②第4区域一开始大楼的一个阳台上
第3关	①一开始有卷物宝箱的房间内
	②废旧火车下方
第4关	①第3区域地面裂口处
	②第4区域起点右边狭窄通路向上可以找到
	③第五区域铁架上方
第5关	①中央明显位置
	②在限定时间内消灭所有的敌人后出现宝箱
第6关	①从两辆卡车之间飘过来②第4次出现的卡车上
第7关	①第4区域铁桥的下方②第4区域半空中
第8关	①第2区域起点斜坡的最后一个钢架上面
	②第4区域一开始向上跳的地方
第9关	①第2次发射导弹后飘过来
	②在第3次发射导弹后船上出现的宝箱内
第10关	①第2区域出口处向起点位置跳下
	②第3区域一个很隐蔽的[illegible]中
	③第4区域前进一段可以看到
第11关	①起点处就能看到，在不杀第一敌人的情况下利用二段跳、回冲、锁定[illegible]来取得
	②第2区域最后的瀑布上方[illegible]
	③第3区域攀爬地带拐角的上方
	④黄金城第1个悬空的房子侧面
第12关	①第3区域的最高层可以看到
	②第4区域上层的旋转平台处



Alter Code: F 攻略透解

ワイルドアームズ アルターコード：エフ

Guide Through

荒野兵器 Alter Code F　SCE MEDIA VISION
PS2　2003年11月27日

文：邪魔天使

大地已逐渐失去了代表生命的绿色
黄沙随着荒野遍布到世界各地
满是疮痍的大地——法尔该亚

一千年，对于人类而言是可以经历几十代的漫长岁月，但对于宇宙而言不过是弹指一挥间。

法尔该亚曾经那充满勃勃生机的大地，随着魔族的侵略已失去了它往日的风采。人类在充满恐惧的空气中苟延残喘，充满智慧的艾鲁族也尽可能发挥自己的全部智慧去创造那微乎其微的奇迹。但是，当人类、艾鲁族与守护兽携手时，命运的齿车开始了它的转动。当正义之光降临大地时，魔族发出了绝望的悲鸣，但与此同时，人类也失去了大地，战火将大地的绿色烧干殆尽，而剩下的却只有与魔族有相同“毁灭之力”的力量。



那，就是ARM。

ARM的力量是强大的，人类在它的面前只会露出惊惶失措的神色。ARM的力量是恐怖，恐怖到人类在失去引以为豪的文明的同时，将ARM封印了起来。

转眼间，一千年过去了，封印之力已随风飘散，这是否意味着新的大战将拉开序幕呢……

鸟儿是自由的，被称为“渡鸟”的人是奔放的，他们是一群追求危险刺激、追求浪漫的冒险者，他们是只为自己的信念而活的流浪者。他们一生都在不停地战斗、寻求古代遗迹里的珍宝、来回于各个村庄城镇之间……他们的旅途是艰辛的，彷徨在一望无际的荒野似乎是他们生命的一部分，只有他们才能在这片遍体鳞伤的法尔该亚大地自由地活着吧。

就像所有的传说、所有吟游诗人的故事中表述的那样，一切传奇的开始都是那么平淡无奇。

传奇始于一只年轻的渡鸟来到那个边境的小村庄……

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

泽贝特爷爷，这是第几次了呢？我又被讨厌、被抛弃了。每次看到你留给我的这一条项链，我都有一种哭的冲动，但无论我怎么努力，眼泪就是流不下来了。渐渐地，我也麻木了。我会使用禁忌的ARM，那并不是我的错。我真的很喜欢看到萨夫村那些淳朴的人们的笑脸，没有一丝做作，没有一丝虚伪。但人类是现实的，当有一个东西打破了他们原有的规律时，他们只有两个选择，一个是逃避，一个就是将那样东西毁灭。

他们看我的眼神是充满了恐惧的，对此我只有苦笑一下了之。刚才还是救助的英雄，一瞬间就被像被认为是瘟疫一般地隔离开来。我能清楚地看到他们的身体在颤抖，也能清楚地猜测到我的结局。反正我已经习惯了。悲伤，也许会有吧，当从云端跌倒深渊的那种感觉，无论是谁，多多少少对心灵都有一定冲击。离开，那是一定的，法尔该亚的每一个角落对我而言都是我的栖身之地。

我是一名“渡鸟”，我喜欢“渡鸟”的生活，它能让我感受我是一个活着的人。我喜欢自由，所以当萨夫村的村长劝我离开时我没有说一句怨言，准确地说我没有说一句话。我只觉得我的心抽搐了一下，看着托尼那天真的表情，我勉强挤出了一丝微笑，我知道，我并不是孤独的，孩子的真诚是发自内心……呵，我怎么忘了，按照年龄来讲我也不过是个孩子，只是一个15岁的少年。

有时我认为，为了守护那些我认为重要的人，力量是不可或缺的东西，即使是拥有被称为禁忌的ARM。我经常在思考，为什么那些人听到我有ARM就会疏远我，是因为ARM拥有的强大力量可能会毁灭他们平静的生活？有没有搞错，我从来就没有去企求过拥有这种力量。

但是……我确实拥有破坏之力……我拥有被称为禁忌之物的ARM……这个事实我改变不了，因此也改变不了他人对我得看法。其实说实话，我自己也对自己这与生俱来的力量没什么了解。原来每当我问泽贝特爷爷时他都没有给我一个正确的答案，这没关系，答案由自己来寻找不是更有意思吗？

但，能够收容我的地方，在哪儿呢……

一直都想以另一种手法来写一篇剧情攻略，这篇采用第一人称，每个角色都以第一人称对故事进行描述，所以就构思了这一次的剧情小说。由于这种手法在下还运用得不是很纯熟，所以有的读者阅读起来时可能会感到有些不便，在此邪魔要说一声抱歉了。其实为了很好地区别出每个主角的角度，在每一个主角一开始的那个“◆”的颜色就很好地将每个主角区分出来，呵呵，你能看出谁是谁吗？其实最早在下是想以每个同伴的角度写一篇剧情小说的，但这样一来势必会造成篇幅的增加，从而增加了广大读者阅读时的难度，所以只好作罢。［众编：其实你是怕自己写得不好被读者874吧。］

说实话，初代的《荒野兵器》在剧情上虽然说不上精彩优秀，但还是有很多地方值得我们玩味，特别是主要的三位角色，刻画得入木三分，人物塑造方面很丰满，不过对主角罗迪还是扮演着“哑巴主角”这一点有些不满。但这样已经足够了，不会说话的主角更给人遐想的空间，因为他就代表着玩家自己，他反映的是玩家自己的想法，是最真实的一面。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

雪打在脸上，刺得皮肤隐隐作痛。由于体温，雪很快融化，顺着脸颊滴在冰冷的石板地上。宏伟的阿克提卡城现在已陷入一片火海之中，绸缎的糊味夹杂着尸体的焦味，空气中弥漫着一股令人作呕的味道。魔族那丑恶的脸孔一个一个向我们袭来，我们不能思考，我们只能相信手中的剑，用它去刺穿那些有黑色皮肤或是身披鳞甲的恶心家伙的咽喉。

枪刺过来，穿透了卡兹的身体，鲜红的血如决堤的洪水从体内迸出来。啪，溅得我满脸都是。我清晰地记得就在几十分钟前，玛尔科被无数支箭刺入身体的情景，就像……一只刺猬。哈，世界是不是疯了？勇猛的国王陛下被一剑砍下了头颅，为什么我们还要保护这个只知道惊叫，还吓得尿裤子的蠢货王弟？难道就因为他是王族？

科鲁德巴德团长是我最值得尊敬的人，每当我看到他那只已经失去光明的右眼时，我的心中就升起一股莫名的崇拜。伤痕，那是男子汉的徽章，团长直到最后都没有放弃一丝希望。我们要守护的并不仅仅是保护那个愚蠢的王弟（哦，这时应该叫他陛下了），而是要守护地下封印的那个蛋。具体的情况连团长也不是很清楚，但当那个王弟（我不会承认那样的家伙是一国之主的！）听到魔族的目标是那个蛋时，立刻大叫着将那个蛋交出去。这个白痴！以为交出这个蛋就能万事大吉吗？我此时真想一拳将这个蠢货打倒在地，让他永远也爬不起来。

可恶，艾露米娜也受伤了，伤口在左腿上，从她那细微发青的脸色，我知道情况并不是那么乐观。能够将被称为“斩姬”的艾露米娜逼到这步田地，可以想象敌人的强大。

那一刻似乎来得太快，可以说是始料未及，当莱安发出巨大的悲鸣时，我们才反应过来。我清楚地听到那把巨大斧头劈开莱安肩胛骨时发出的清脆声响，而那把巨斧上那熟悉的花纹已经清楚地表明，这把斧头的主人，我们芬尼尔骑士中一人——阿斯皮里加。而这把斧头的主人并没有出现在我们面前，那么说明……我已经不再敢想下去。看着莱安睁着眼睛重重地摔在地上，从他的眼睛中我看到的是不敢相信与不甘心的神色。我再次看到我同伴的鲜血从他的身体里流淌出来，鲜红的。人类，真是脆弱啊！

事情并没有就此结束，当那个丑陋的魔族出现在我们的面前时，我感到我在颤抖。难道我在害怕？不。我是勇敢的芬尼尔骑士，我是勇敢的，在任何敌人面前都不允许我表现出害怕的样子。那个丑陋的家伙说出了自己的名字——阿鲁哈萨德，这个名字我将永远记住。

那个愚蠢的王弟居然向魔族乞讨，丝毫没有顾及自己高贵的形象。切，其实高贵这个词与他从来都无缘，此时如乞丐般的乞求只能增加我对他的厌恶感。不过阿鲁哈萨德给他准备了一份很好的礼物，那就是毫无痛苦地死去。当那闪烁着妖异紫色的光芒将那个蠢货吞噬时，我的心中居然没有丝毫的悲伤，相反还有一丝快感。但我很快就回过神来，我们现在面对的这个敌人一定是个不好对付的狠角色。团长命令我与艾露米娜离开城堡，看来他想单独与阿鲁哈萨德做一个了断。

我与艾露米娜不停地跑着，我努力想跑出这个人间地狱，但力气似乎从我的身体中慢慢消失，就像是被吸食了一般。可恶，一定是那个家伙杀死了我的同伴，这次可能连团长也···我不敢再想象下去，我忽然发现我的身体开始颤抖，难道……我在害怕？

没想到你是个胆小鬼。

这句话我将永远记住，当艾露米娜说出这句话时我已经恼羞成怒，不知是为了可以掩饰我的心虚还是想保住我作为男人的那一点点小小的尊严。

所谓的“勇气”并不是无谓的牺牲，这句话我从那天起终于明白了它的真正含义。当艾露米娜将自己的绿色缎带绑在我的伤口上时，我从这个坚强的女性眼中看到一丝无奈。

那艾露米娜你所说的“勇气”是什么？

至今，这句话我都没有得到一个答案。因为当那扇沉重的大门将我与艾露米娜隔开时，我的心中只有无尽的痛苦。我知道，你是故意留下来的吧。你这个愚蠢的女人，无谓的牺牲并不是勇气，不是你说的吗！

战斗并不能产生什么，但即便如此为了守护心中某一样珍贵的东西则会选择战斗。虽然产生不了什么，但也不会失去什么，为了保护重要的东西而赌上性命，这并不是无谓的牺牲。

为什么？为什么这样的话会出自一个女性之口？为什么我会妥协在她的话下？这根缎带，我一定会还给你，因为，它可是很贵的···

哈，哈，哈……我又做那个梦了。擦了擦头上的冷汗，抬头望去才发现四周一片漆黑，听见的也只是一阵蛙鸣。看着我的伙伴，那只自称“智性派”的小风鼠亚精灵汉朋，我理了理心中紊乱的思绪不禁笑了起来。现在的我已不再是那风光无限的芬尼尔骑士，不再是“笼手”查雷特，我现在只不过是只渡鸟，是个宝物猎人，我所追求的就是冒险与财宝以及在古代遗迹的重重机关中奔跑，但是，在我的心底却始终存在着一个信念，那就是我一定要找到“绝对之力”。我并不知道这绝对之力在哪，是魔剑？还是被封印的魔道之业？虽然我什么都不知道，但我却一如既往地寻求着。这一直我的一个梦想，为此我才会在遗迹的机关中穿梭，当然，我还是会顺便会拿走遗迹的几件珍品去换点钱，毕竟现在我只是一个宝物猎人。

这次的运气实在是太好了，我居然找到了古代亚人种艾鲁族的机械装置。艾鲁族具有丰富的魔道智慧，他们会变不可能为可能，他们是与自然之理共同存在的上位种族。而从那全息影像中我知道了利利提亚，它会产生绝对的破坏之力。绝对破坏之力？难道就是我所追求的力量？我不禁越来越兴奋。

当我得到“绝对之力”时，我有必须要做的事情，那就是赎罪，那也是与束缚自己的过去一刀两断的最好方法。寻求力量，也许会成为束缚自己的枷锁，但我这一次，应该不会逃避吧。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

巫女啊，接受吾之思念，守护兽的巫女啊 …

又来了，我又一次听到那个声音，那个在我的心中呼唤我声音。

巫女啊，告诉吾汝之名，这样的话古代的契约将再次缔结。

赶快，巫女啊，告诉吾汝之名
在这个世界　在法尔玻亚
被黑暗笼罩之前 ·

赛西莉娅，我报上了我的名字。

巫女啊，赛西莉娅啊
汝只需解放吾的力量
吾之力量在被封印的图书馆··

哇！当我回过神来时，我已经从修道院的板凳上滚到了课桌下。好友赫莉以不可思议的眼神看着我，难道我还会被

么就一样有突发性妄想症？不会吧，我已经17岁了，已经是个成熟的女孩了。不过刚才那个声音……我确实听到有人在叫我……

守护兽？这对我而言是一个很熟悉的名词，一千年前的大战虽然最后是以人类、艾鲁族、守护兽的胜利而告终，但代价是巨大的。守护世界的守护兽逐渐失去了力量，而没有了守护兽支撑的法尔该亚也发生了巨大的变化，渐渐地，大地开始荒野化，能够生存在这个世界上的机会也是越来越少。而阻止这一缓慢毁灭的方法，至今也毫无头绪。安洁老师最近一直都在搞她的守护兽观测器，而这一试验的基础就在于能够使用泪之碎片的我。泪之碎片是阿迪尔海德王家历代相传的闪着蓝色光辉的辉石，体积很小不到一个巴掌大，就价值而言它也绝对不是什么高级货色。但是它的内侧却按一定规律闪着异样的光芒，就好像是心脏的跳动一般。泪之碎片只会传给拥有王位继承权的女儿，它那柔和的光辉一直流传到了现在。



当我面对观测器进行冥想时，我再一次听到了那个声音，不对，一定有什么事，我得去封印图书馆看看。来到图书馆内部，果然不出我的意料，这里封印着守护兽，虽然我事先有一定心理准备，但当守护兽与我进行心灵上的交流时，我还是觉得有些不可思议。"招致死亡的利利提亚，门将开启，宣告终结的使徒将访问我们……"利利提亚？那是什么。我一时间有点茫然不知所措，突如其来的重任一下子就要叫我扛下来我真不知道该怎么办，开、开什么玩笑！我牙齿都还没刷呢。

你的肩上现在肩负着重要的东西，只要有泪之碎片的引导，就会有大的转机。自古以来，继承有阿迪尔海德血统的女性都能够与支撑世界的守护兽进行心灵的交流，因此在命运上，有着痛苦的试炼在等着你。谁也不能代替你承受这份痛苦，所以就怀着轻松的心情接受这一考研吧。赛西莉娅，请找到能够与你一起分享这份承重命运的朋友吧，这样，也能让某些人心灵上的重负得以减轻。

朋友？望着玛丽修女那慈祥的眼神，我不禁有些茫然。朋友，这个词汇对于我而言似乎很近，但又似乎是那么遥远。我是阿迪尔海德的公主，与生俱来的身分就让我与其他人之间产生了一个无法逾越的屏障，我会将对方当成朋友，但对方呢，他们会把我当朋友吗？

你要相信你自己，你周围的人是真的喜欢你。因为在你身为阿迪尔海德的公主前，你是作为"你"自己而诞生的。

是啊，在作为一名公主之前，我是作为"我"自己而诞生的。命运的齿轮已经开始转动，而未来是什么，谁也不知道，现在只能随着命运的引导而一步一步走下去。但是，总有一天我会靠自己的意志走下去。因为这是守护兽给予的使命，也是我被称为巫女的意义所在……这个重任对于我而言也许大了点，但我会试着用笑脸去迎接我的命运。



一切都是那么偶然，也许这就是所谓的命运吧。阴差阳错地接了一个叫艾玛的博士的任务，我在旅店就遇上了你。你听说我要去利利提亚之馆，于是便要求带你一起去。而王城中碰到的扎克以及他的伙伴风鼠汉朋，则又让我深刻理解到了"命运"这个词汇的深层次的含义。也许那时的我还不是很明白，但现在回想起来却深深地体会到什么叫造化弄人。

还记得那天我们发现在一千年的古代兵器巨像兵时艾玛那兴奋的眼神，从她的眼中我看到的是一种执著，一种渴望。看着她激动得如同生日时收到礼物的孩子一样，而当她说出这个巨大的家伙的名字就叫利利提亚时我看到赛西莉娅的眼中露出了兴奋的神色。

阿迪尔海德不愧是大陆上的大城市，这里的一切都透出一种繁华、威严的感觉。但和平的日子总是短暂的，那天刚好是阿迪尔海德公国召开古代文明博览会的时候，天空出现了一道血红的裂痕，巨大的光束如利爪一般将这个美丽的王城撕得粉碎。街上到处都是令人感到恐怖的魔兵，从他们那空洞的眼睛中，我只看到了杀戮的欲望，看到了对献血的渴求。这时我才知道了，站在我面前的这个女孩是阿迪尔海德的公主，而她脖子上戴着的那颗被称为泪之碎片的宝石正是那些魔族的目标。

魔族的战士是强大的，即使是像扎克这样久经沙场的战士在他们面前也是毫无作为。为了保护市民，赛西莉娅交出了泪之碎片，但魔族在走的时候却将展览会上展示的巨像兵拿走，哼，一定没什么好事。

为了法尔该亚，为了从魔族手中夺回泪之碎片，我希望能得到你们的帮助。

当赛西莉娅向我与扎克提出这个要求时，我并没有表示出有多么惊讶的表情。既然那颗宝石是关系整个法尔该亚的钥匙，那我觉得应该有义务将它从魔族手中夺回来。但扎克对王族似乎抱有很深的成见，但赛西莉娅，那个公主，为了表示自己的诚意竟然将自己那头长长的金发削掉。哦，真是个任性的公主，但是，我觉得她还是有那么一点点可爱。



这一天对于我而言是灰色的，当宫女们将那件黑色的丧服拿到我的面前时，我努力抑制住即将夺眶而出的眼泪。当国王的遗体抬入礼拜堂时，我才能一个人面对自己父亲的遗体。约翰叔父轻轻地关上了礼堂的大门，此时的我才能尽情地哭出来，此时的我并不是一个要随时保持淑女形象的公主，而是一个失去父亲的女儿。

自那次袭击之后，一个星期过去了，国葬、受害者的抚恤就像山一样地向我压来，也许每天都接触的是这些事吧，渐渐地我悲伤的情绪得到了些微的好转。我知道，无论怎么哭，父亲也不会再回到自己的身边了，与其这样我还不如更加好好地珍惜现在的生活。我坚信雨过之后必定会见彩虹，要坚强，要相信自己，如果今天做不了的事那明天就会很好地完成，这是小的时候母亲对爱哭的我经常讲的话。所以，我一定要变坚强。

扎克先生答应带我去寻找守护兽，真是太好了，我要证明，我并不是弱者。



试练，对于我而言并不是那么轻松，这不是指肉体上的负担，而是心灵上的冲击。

哥哥，你就像魔兽一样的可怕。

这个世界不需要像你那样的人，无论在哪都没有栖身之处。

谁都不会接受你，你是排除在这个世界之外的人，一个外人，是为什么战斗的呢？

为什么要使用那个力量？你以为那样会帮助他人吗？你错了，你越使用那个力量，只能会让更多的人疏远你。

ARM的力量，破坏的力量，这就像传说中魔族的力量一样，看看你的样子，你那姿态就是与我们不同的证明。

这里是我们的世界，不是大哥哥你所在的世界。

是吗？这个世界不是我所在的世界吗？望着手中的ARM，我无奈地笑了一下。这就是现实，不管我怎么去改变都不能改变的现实。那就走一步算一步，我看我能坚持到什么时候，如果真是这样，我会选择自动消失……



黑暗，我内心的黑暗。魔剑，绝对之力，拥有了它我就可以斩断过去！



你不过是个逃跑的男人没有勇气的男人　是渴求力量的男人，但也是沉迷与力量的男人。

不，我从没有逃避过自己。即使牙齿断了，但我的心从来没有逃避过战斗！

是吗？我真的没有逃避过吗？可恶，我没有！

但是，你逃了。扔下同伴，逃了……最后，只是如此？

这真是你想做的？你还是逃避了自己

如果你真的没有逃避自己，你能告诉我你的名字吗？

我……我……为什么，为什么我不敢说出我的名字？

就是这样，你所做的事只

不过是让你自己觉得自己行为属于正当化罢；

你并没有察觉到真实。

没有勇气的人只会挥动破坏之剑，但是却不能挥动守护对于自己而言非常重要的东西的剑。

我明白、我明白、这些我都明白……但为了复仇，我需要力量，请让我在得到绝对之力之前等着我。等……等一下，你们又要消失了吗？又要留下我一个人了吗？我已经……我……我……

◆◆◆◆◆◆◆◆◆

这里是……阿迪尔海德城？为什么我又回到这个地方来了？

公主殿下，你是自己想进行这个拯救世界的旅行吗？哎呀哎呀，还真稀奇啊

谁！你是谁

你的价值也就是作为阿迪尔海德公主的价值，只要你尽一个公主的职责就足够了。

够了！我知道，这些我都知道！我……我讨厌这样，讨厌这样

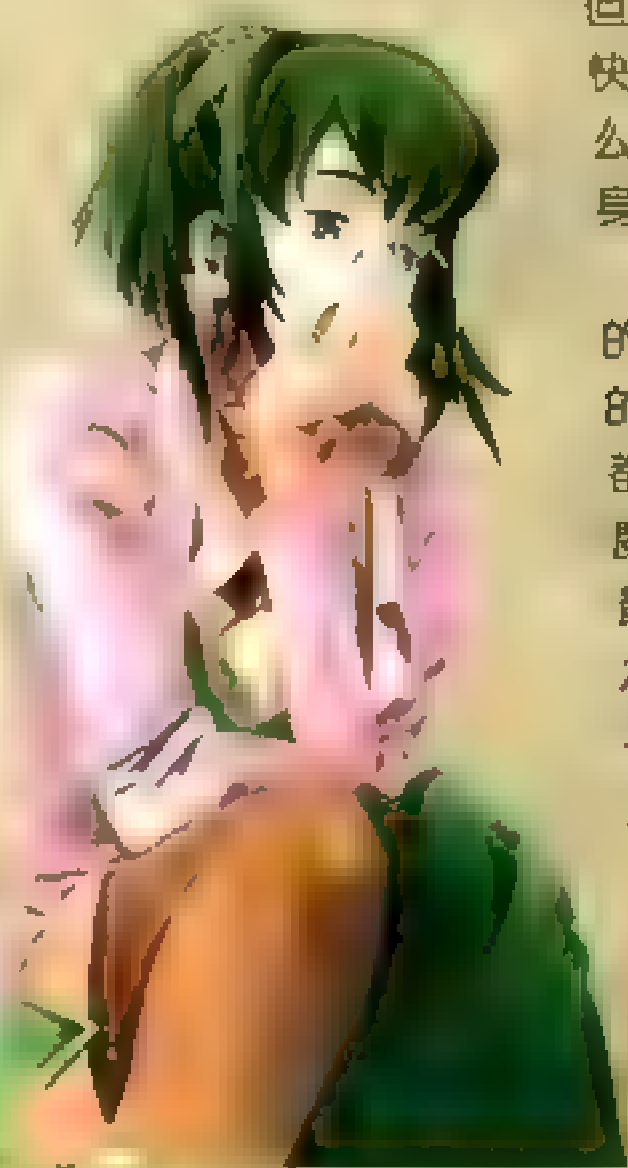
城内的人都不会叫你的名字，你知道吧。

我不会去介意这些事情，我不会去那么想！我捂住了耳朵，努力不想去听这些声音。但就好像撒旦的诱惑之声一般，我内心又很渴望听到这些声音，我颤抖着，捂住双耳的手也渐渐松开。

你很久以前就明白自己是不被爱的人，现在有什么值得惊讶的。所以，为了得到他人的爱，你自己提出要参加这次危险的旅行，你要完成你公主的使命？真是一个伟大的目标啊。但事实呢？你只是想得到他人的关心，只是想确认是否有人爱你而已。所以你期望到危险的地方旅行，所以你在大家面前剪掉头发，所有的一切都是为了你自己吧？为了得到他人的爱，你会在破烂的城市里大肆宣传这是为了和平　你真是一个可怕的孩子啊　谁都不会爱你　对了，还有一件重要的事，其实你早就察觉到谁也不爱你这个事实了吧，自欺欺人的小孩子，最让人讨厌了

不，不是的，不是这样！我想大声说出来，但是我忽然发现我说不出话来，难道这是事实？其实我早就知道谁也不爱我这个事实，只是我自己不愿承认而已，是我在自欺欺人……

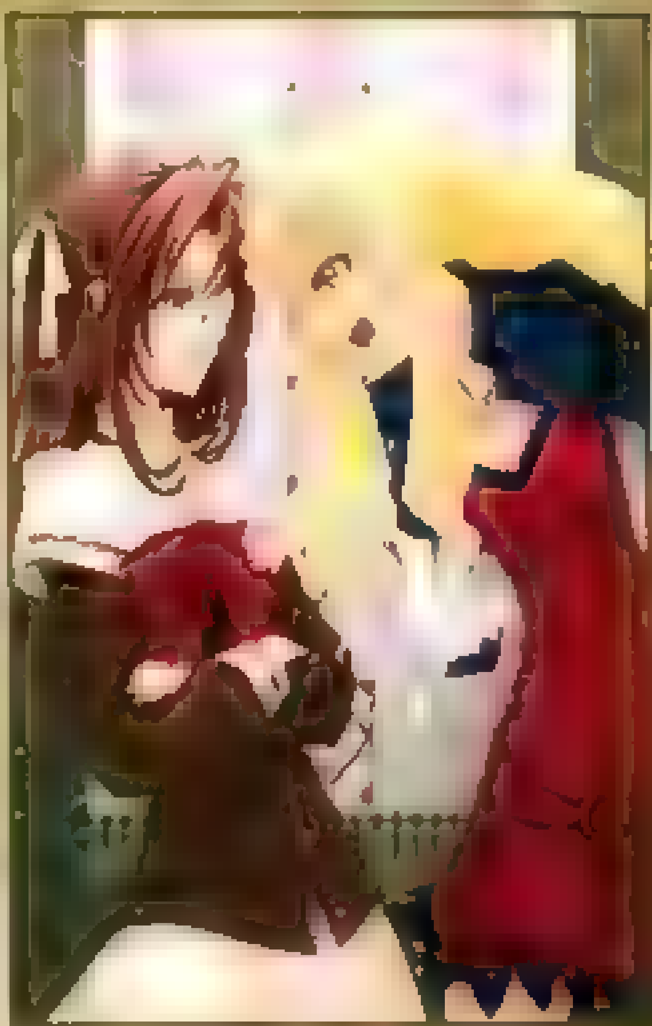
这就是我们的内心？我并不知道，但是当守护兽说出魔族的计划时我们相信，这并不是一次普通的旅行。杰克弗里德，魔族最强的战士，他们的目的就是为了复活母体　这个代表魔族起源、世界终结的存在。



封印，那是我们的希望，当封印解开之时母体就会复活。但无论我们怎么努力也好，无论是利用曾经与人类一起与魔族战斗的艾鲁族的神庙快速传送到封印也好，魔族总是快我们一步。我看到的只是破碎的封印与无辜者的尸体。

这样的旅行什么时候才能结束，我们自己也不知道，我们知道我们会努力，努力去改变。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆



又见面了，那个恶心的躯体，发出的笑声还是那么令人想吐，阿鲁哈萨德，我永远不会忘记的家伙，我不会忘记莱安在我的面前被劈成两半，也不会忘记他面对艾露米娜的样子。但是就在我们即将追上他时，我才发现原来我们已经踏入了他设下的陷阱中。可恶，让这家伙逃掉了，可恶！

任性的少女、风度翩翩的管家，这是一对多么奇怪的组合。不过当金发少女拿出ARM时，我立即对她的印象大为改变。与罗迪一样，她也是能与ARM心灵相通的人。不过那名自称简的少女提出以5000元的代价才能救我们，看来我对她的印象又得改一下了。

就像一阵风，当我们还没有与少女再交谈几句时，她就消失在我们的视线中，就像她突然出现在我们的面前一样。

出海，对于我而言不知是多少次了。我已经记不起我上一次出海是在什么时候，是一年前吗？算了，我也懒得去想了。但如果过我有预知的特异功能的话，我一定不会像现在这样，对即将发生的事表现得那么惊讶。那个叫泽特的家伙纯粹是个傻瓜，虽然他的剑法还算不错，但与我相比还是不在一个档次。这个魔族给我的感觉似乎跟以前那些只知道杀戮的家伙有点不一样，如果要说那就是我觉得他很蠢。不过他的目标还是封印，只要是为了解开封印让母体复活，那他就是我们的敌人。

但为什么，为什么我的心跳还是那么快呢？我总有一种不好的预感，是什么？我自己也不明白。直到那个红色身影出现在我的面前。

红色的铠甲，纤细的身材，快速的出击，仿佛就像……就像她！她的脸形、她的头发、她的声音，一切都太像了。但惟一不像的，就是她是魔族的战士，她的巨大镰刀劈开了最后的封印。她的眼神仿佛可以让水结冰，当我与她四目相对时，我不禁打了一个寒战，不，不是她，一定不是……

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

如果不是为了一个村长，我也许不会认识那个艾鲁族的少女，我更不会想到，我的命运与她有着莫大的联系。为了[illegible]的艾鲁族少女玛丽艾尔，她的[illegible]就是让鲜花再次盛开在法尔该亚这片土地上。

跟我一样，从她的眼睛里我看到了跟我一样的寂寞。由于一千年前的那个罪，[illegible]凄凉。当那两个町长的小孩对她大[illegible]，我毫不犹豫地给了他们一个耳光，也不知为什么我会这么激动，可能是我们的遭遇很相近吧。

我根本就没想到我们与那个超任性的[illegible]见面又那么快，这次还没等我们说什么[illegible]们一起去探宝。虽然有些不愿意，但现在还没有[illegible]体的线索，也许跟她去探险说不定会有什么新发现。

探险的途中自然少不了一些刺激的装点，[illegible]不时出现的魔族给我们的冒险增添了几分激情，而那个看起来有些傻的泽特再次出现，虽然被我们击败，但似乎魔族的行动也越来越频繁，看来母体的复活果然加快了他们对法尔该亚的破坏。我们也得加快速度了，毕竟这是一场与时间赛跑的游戏，如果慢了一步可能会导致全盘皆输。

巨人的摇篮，这里沉睡着千年前的神兵——巨像兵。当这个巨大的家伙出现在眼前时，我立刻感到了一种威严的感觉，与利利提亚不同，这个巨像兵显得更加高大，灰色的装甲发出金属的特殊光泽，虽然时隔千年，但摆在我们面前的这个巨像兵就好像才铸造好的一样崭新。对于机械，我们请来了这个领域的权威——艾玛博士。她一眼就认出了这个名叫阿斯加尔斯的巨像兵，还告诉我们这座巨像兵与利利提亚不同，它只是在沉睡，只要有什么呼唤它，它就会苏醒过来。但无论我们怎么做，这座石像兵还是纹丝不动地站在原地。



什么？我被一阵声响惊醒，我看见赛西莉娅站在阿斯加尔斯面前，而它的眼睛发出了白色的光芒，启动了？是你吗？赛西莉娅，是你将它唤醒的？真是太好了。

在艾玛博士的介绍下我们找到那位专门研究ARM的科学家尼克拉，令人惊奇的是，他居然是泽贝特爷爷的徒弟。

泽贝特爷爷……我已经好久没有从别人的口中听到你的名字了。我还记得是你将我抚养成人，是你教我如何使用ARM，你总是面带笑容地面对一切，你是那么坚强，以至于当我看到闭上眼睛静静地躺在床上的无法呼吸的你时是那么震惊

当然，令人震惊的事情会时常发生，当[illegible]家小家伙出现在我们面前并叫尼克拉为父亲时，我们才感到这个世界实在是太小了。

在尼克拉的帮助下我们强化了[illegible]现在我们有足够的能力去母体所在的巢穴[illegible]

里我们终于找到失去已久的泪之碎片，我们也终于见到了母体的真实面貌。她那臃肿的身躯在培养皿中蠕动着，她那刺耳的声音让我们能清楚地感受到这本是不属于这个世界的生物，以至于当她倒在我们面前时我还感到这是一场梦。果然，事情并不像我们想象中的那么简单，当魔族的战士出现在我们面前时，我们知道，真正的战斗还并没有结束，而杰克弗里德手中闪烁的是——泪之碎片？不，那是泪之碎片的拷贝版！杰克弗里德狂笑着，宣称，有了这个就可以对付守护兽。对付守护兽？怎么可能，母体已经消灭，他怎么会···

事情并没有我们想象中的那么简单，随着守护兽力量的日渐衰弱，这个世界已经不能维持现状，但守护兽们互相连接增幅自身的力量才能将这个世界维持至今，而连接他们的是很久以前艾鲁族人留下来的生命能源网络系统光之线。光之线就仿佛珐尔该亚的血管，也就是珐尔该亚的生命之线。现在事情已经很明了了，如果切断了这根生命之线，守护兽就会失去联系，珐尔该亚也会崩溃，看来杰克弗里德已经知道了破坏的方法。

事不宜迟，我们一定要赶在杰克弗里德启动破坏装置的前面阻止他。



发生装置之门，这里就是杰克弗里德所在地方。复杂的机关以及蹿出来的泽特让我们伤透了脑筋，但这一切都不能阻止我们，杰克弗里德，一切都该结束了。



发生装置启动了？当我们来到这个地方时，看到四周的机械发出了诡异的光芒，看来能量已经填充完毕。杰克弗里德狂笑着，大喊着将毁灭这个大地，而泽特完全不相信自己的眼睛，自己崇拜的老大居然会做出这样的事来。模拟黑洞的力量是强大的，它能吞噬掉一切能吞噬的事物，我们已经无退路可走了，现在惟一的目标就是打倒杰克弗里德，看看还有没有解救的方法。

战斗是艰苦的，我能清楚地感受到杰克弗里德的魔枪划过空气时产生的气流。啊！当杰克弗里德即将掉进黑洞时，他扔出了钢索牢牢地绑在了我的左腕上。

可恶！

一起去亚空间旅行如何？我们的同胞···

听到这句话我的心紧了一下，同胞？开什么玩笑！不要把我跟你混为一谈！是吗？谁都不能从这个舞台上走下去吗？那好，既然这样我就赌一把吧。我缓缓举起了右手的ARM，似乎察觉到我要干什么，杰克弗里德的声音变得有些颤抖，我能感受到他在恐惧。

我最后一声听到的声音就是赛西莉娅惊惶地呼唤我的名字，随即我便昏死了过去。



我、我简直不敢相信自己的眼睛。当我看到罗迪举起枪扣动扳机的刹那，我的心脏几乎停止了跳动。看着他那因痛苦而扭曲的脸，我觉得心好痛。父亲、母亲、泪之碎片啊！请赐予我力量，将我们送回珐尔该亚，送回我们的故乡！

地板是我熟悉的礼拜堂的地板，而两旁的雕像让我清楚地知道我们回到了我们的故乡珐尔该亚。罗迪！我忽然清醒过来。还好，我在扎克的怀里看到了他的身影，他的身体在颤抖，紧皱的眉头可以看出他有多么痛苦。啊！当我清楚地看到他的伤口时，我不禁发出了惊呼。罗迪的手腕……还有身体……没有一滴血，有的只是那充满金属光点的颗粒，就好像是……机械的身体一般。

扎克的眼神是那么严肃，我知道，无论罗迪是怎样的人，他都是我们的同伴。这家伙会为了保护谁，会将自己当作盾牌，他从不会考虑自己是否会受伤，他现在在颤抖，他为了保护我们受了伤，在颤抖……这次，该换我们来保护他了。

他连他自己身体隐藏的秘密也不知道，所以他才会害怕，会颤抖。为了守护这个世界，与敌人战斗，但自己却不能为这个世界所容，人们反而将他跟世界之敌看作是同一类人，这真是太残酷了……但无论怎样，无论世界上所有的人都否你，我……即使只有我一个人，我也会陪伴在罗迪身旁，这一次，我将成为你的力量！

博士的镇静剂让罗迪沉睡过去，但接下来她话将我再次打入了地狱的深渊。虽然罗迪的骨骼、肌肉、神经系统跟我们人类是相同的构造，但有一个根本的不同点，那就是这些组织都是由极小的机械群体构成，也就是说他的身体跟魔族的构造是一样的。当艾玛说出这句话时，简发出了尖叫，但这是事实，不容我们反驳。但是，如果想救罗迪的话就要找到他的制造者，但那是一千年前的事情了，那位制造者现在肯定已经化为灰烬了。等等，这种古代技术……想起来了！有一个人一定知道这个古代技术的造物主，那就是留在珐尔该亚的惟一的一个艾鲁族人玛丽艾尔！

在玛丽艾尔的草药的作用下，罗迪的痛楚稍稍有了一些消退，但这并不能救罗迪。他的伤需要由"命的金属"才能痊愈，命的金属，这是艾鲁与人类犯下的罪，那是模拟魔族的身体而创造的模拟生命的存在。现在的珐尔该亚没有任何一个人能够锻造这种命之金属，因此，玛丽艾尔将我们带到了艾鲁界，那个曾经与人类一起犯下了罪的种族的世界。

一千年前，在与魔族的战斗中，艾鲁族与人类一起铸造了八台巨人，那就是巨像兵。但巨像兵会随着使用者的意识而改变，它会成为正义之剑也会成为邪恶之剑。因为惧怕这种事情发生，艾鲁族与人类开始寻求新的兵器，但他们并不知道，这是通向禁忌的第一步，这就是"霍姆库鲁斯计划"。他们分析了捕获来的魔族的身体，采用命之金属，进行人造生命体霍姆库鲁斯的开发。这种人造生命体的组织构成与人类非常相似，他们会根据环境状况做出适应性的调整。他们不仅可以进行自我分析判断，还可以进行高级别的推论，是高完成度的人工智能。基于魔族的身体开发、与ARM有很高的适应性，霍姆库鲁斯可以说是完美的兵器。但是，霍姆库鲁斯是作为远离造物主的思想而完成的危险杀戮兵器，他们的身体是从魔族改造而来，那他们是否渴求献血、渴望战争还是渴望破坏，即使现在都还没有确定。所以，最后采取了废除的决定，而有一台试验体被封印在了地底的深处。

那就是罗迪你吧。望着沉睡着的罗迪，我轻轻捋了捋他额前的头发。你不会是什么杀戮兵器，因为你比任何人都温柔，你比任何人都善良。但你··为什么还不醒来呢？虽然守护者之剑的移植很完美，但为什么你还是不醒来呢，难道真的是你自己不想醒过来吗？啊，我怎么睡着了。咦，这是哪里？这里是···啊，是罗迪的梦！

从小就是这样啊，由于有不同于他人的体质，所以被讨厌被遗弃。但不论是怪力也好，与ARM能够心灵相通也好，这是只有你才能拥有的力量。被拳头打，屁股被踢，你也会感到痛吧？无论是痛苦的事还是悲伤的事，心都会很痛吧，谁都讨厌那样的事情。你不会做让别人讨厌的事吧？那是因为你是一个知道他人痛苦的善良的孩子啊。真正心地善良的人，总有一天会成为保护他人的力量，真正的强大与真正的善良是完全相同的。所以，你明白了吧，你拥有这么强大的力量是因为你比任何人都善良。

是这样吗？原来泽贝特爷爷是这样教导你的啊，不知为什么我非常感谢那位老人，因为有了他我才会看到现在的罗迪，看到现在那个善良的罗迪。我终于明白了，罗迪的温柔来自于他知道他人的痛苦。霍姆库鲁斯的生父为了教导他拥有一颗"心"，所以在制造的时候让他有了感受痛楚的感觉。罗迪，你不能胆怯！不能逃避！你现在害怕的不过是一个幻影！逃避是一件很简单的事情，但这样不能解决任何问题！你要超越自己，罗迪！你逃避是因为你是魔族？不对，你逃避是因为摆在面前的现实！但是你错了，你不是魔族，你就是你，是我们最重要的同伴！你是

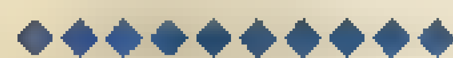


罗迪·拉古耐特！我们都等着你回来。扎克、简、汉朋、马克达露、博士、船长、玛丽艾尔，还有……我……对我们而言，你是不能代替的同伴。我知道，待在泽贝特爷爷的身旁对于你而言会让你觉得心里平静，但那只是过去的回忆！并不是你回去的地方！泽贝特爷爷已经不在了，你比我们任何一个人都清楚！

封闭你的心的障蔽已经破碎，所以你要坚强，罗迪！你珍惜任何人，也有人珍惜你啊。是、是这样的吧……我很讨厌我自己作为阿迪尔海德家的公主而降临到这个世界上，我一直都认为别人只会把我看成公主，但并不是没有人不爱我，而是我自己用自己的思想铸起了一座墙壁将大家隔离开来。看到罗迪你，我终于发现了……如果想得到他人爱，那么首先就要去爱他人。

一开始，我只是作为守护兽的巫女而接受这个使命，但现在不同了，因为法尔该亚对我而言是重要的，法尔该亚上活着的生命对我而言是重要的，大家对我而言是重要的，罗迪你对我而言是重要的……





活动了一下左手，我确认我还健康地活着，看着赛西莉娅我不知道说什么，我做了一个梦，我梦到了你，但我现在已记不起你在梦中的样子，抱歉……看着大家高兴的神色，我也不禁高兴起来。对不起，还有……谢谢。

法尔该亚，我再一次踏上了这片土地，还是那熟悉的天空，还是那熟悉的气息，还是那……冒冒失失的简……一上来就毫不留情地给我一脚，还说知道痛就是有精神的证明，既然有精神就应该早点回来。

博士的飞空艇建造工作正在紧锣密鼓地进行中，虽然中途会时不时出一点点小问题但好歹也造出来了，虽然简唧唧喳喳给我们讲解个不停，但我更关心的是船长的生命，我非常同情他，因为遇到了艾玛这个疯狂的博士生命是否有保障还是个未知数。飞空艇神鸟之翼的完成还算成功，除了中途出了一个小小的意外，船长差点扑街之外，其余的没什么大的问题。



我们又见面了，阿鲁哈萨德。你这可恶的家伙，把你的脏手从艾露米娜身上拿开！你那淫秽的笑声让我听了想吐。可恶，为什么现在我的身体动不了，如果能动，我会毫不犹豫地将拳头打在你那丑陋的盔甲上，我要看看，在那丑陋的外套下那令人作呕的身体到底是什么样子！不过更令人吃惊的是杰克弗里德那家伙居然从亚空间里回来了，不过从塔塔汉朋那里得到的消息，似乎杰克弗里德有了一些变化，但具体是什么他也说不出来。

三人协力很快就来到了阿鲁哈萨德和杰克弗里德所在的房间，但这并没有让我觉得有多惊讶，最关键的是我在房间的正中心看到了一块巨大的黑色辉石，而辉石中的是……艾露米娜！怎么会！

阿鲁哈萨德又发出他那令人作呕的笑声，黑暗之泪，以逆转泪之碎片的效果而精制的魔石。杰克弗里德想依靠艾露米娜女性的躯体孕育出强大的黑暗力量，而要将黑暗之泪的负之生命能源传到法尔该亚，他们想到了艾鲁寺庙之间的反射镜。

当带着诡异光泽的黑色光束透过大气层击撞击在法尔该亚的土地上时，守护兽之间练习的纽带立刻被破坏，顷刻间守护兽的力量锐减。均衡遭到破坏的守护兽的力量产生出了负之力量，力量的倾斜让这个本来就满布疮痍的大地再次受到沉重的打击。海啸呼啸着扑向村庄，龙卷风将人们的财产无情地抛向空中。

住手！

我狂吼着冲向那代表黑暗的黑暗之泪，我要将我的同伴拯救出来。

不要过来，我是魔族的骑士蕾迪·哈根。

当冰冷话从她那樱红色的双唇中说出来时，我感到仿佛有一支利箭刺穿了我的心。

可恶，我没有保护你，只靠力量，我没有保护你，可恶……我的意识渐渐模糊，可恶，我的力量仅此而已吗……身体好痛，不，与其说身体好痛，还不如说我的心好痛……

我又开始做梦了，在梦中我是芬尼尔骑士查雷特，我梦到那些熟悉的同伴，我梦到我们集体跳掉了骑士授勋仪式。那天的艾露米娜显得异常美丽，她的眼睛是那么明亮，带有一丝坚毅。

不知过了多久我终于清醒过来，我想告诉你们我的真名，但赛西莉娅，你阻止了我。你对我说，你是扎克·万·布雷斯，是你最重要的同伴，这才是真正的我。是啊，过去的我是什么并不重要，重要的是现在的我是什么。也许我该和过去的我做一个了断了。

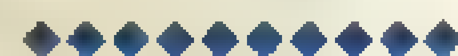


阿克提卡城还在那北方的暴风雪中屹立着，但已是人去楼空。在这里发生的一切就好像昨天才发生的一样，摸着那已经变色的石柱，眼前那血红色的身影……艾露米娜，不管你说你是魔族的战士也好，在我的心中你永远是斩姬艾露米娜。我的剑不再犹豫。

望着倒在我怀中的你，你对我说，将不可能变为可能，这就是我的“绝对之力”，为了保护重要的东西，我已经超越了自己，而我胸中释放出的光辉，那就是勇气。现在的我比任何人都强，比任何人都有勇气。不管这个世界多无聊，多没有厌烦，但这是你与我相遇的世界，所以，请守护它……



艾露米娜，我已经不会被过去、不会被复仇所束缚，我的剑是为了守护我重要的东西而存在的！我向你保证！



黑暗之泪发出的黑之光降落在大地，联系守护兽的光之线受到重创，守护兽的力量顿时激减。

那是很久很久以前海底，有一座被几重结界封印的魔塔，而现在杰克弗里德已经探知到了它的具体位置。一千年前，人类与艾鲁的技术已经发展到可以进入遥远的天空和星星的海洋，无数的人工天体在卫星轨道上漂浮着，而将那些人工天体与地上相连接起来的亚空间电梯就是魔塔卡·丁格尔。由于守护兽的力量被封印起来的魔塔，经过了漫长的时间，现在它再次重现在了人们面前。现在，杰克弗里德最后的野望就是要将天空掌握在自己的手心。

卡·丁格尔，这里不愧为魔塔，充斥着的各种各样的敌人几乎弄花了我们的眼睛。看见了，我们看见了，那个丑陋的身体，是阿鲁哈萨德。这次扎克没有再由于，他的剑直直地插进了那丑陋的身躯。终于，我们与杰克弗里德见面了，但他已经不是我们认识的那个杰克弗里德，他的话简直就跟……简直就跟母体是一样的！我的猜测果然是正确的，杰克弗里德已经被母体所吞噬，她的目标就是毁灭整个法尔该亚！

泪之碎片，每到危险的时刻，总是它给我们带来了光明，带来了希望。赛西莉娅高举着闪烁着希望之光的泪之碎片。不错，未来，是闪烁着生命光辉的彼岸，这是绝对的真理。我们相信奇迹，但奇



迹不会凭空降临，而是需要我们人类自己去争取。珐尔该亚的生命之光照耀着珐尔该亚的未来，也许会花很多时间，只要心中思念着这颗我们所爱的星球，就可以斩断通往毁灭的道路。一切因思念而生，这是将不可能变成可能的意志之力，这就是奇迹。突破自我，突破作为人类的界限，这就是奇迹。

珐尔该亚的奇迹就是人类自己……



与魔族的战斗结束了，但对于我们人类而言，真正的战斗才开始。遍布疮痍的大地需要我们去修复，人类要学会自己去治愈自己心灵的伤口，人类还学会如何去理解他人。

抚摸着阿斯加尔斯那满是伤痕的身躯，金属那特有的冰冷透过我的手心传遍到我的身体各处。我知道，你只是一个巨像兵，不会像人类那样用嘴、用语言去表达自己的感情。但当你守护我们的时候，你的声音已经传到了我的脑海中。是这样的，你……已经不是一个只为战斗而造的兵器，我们和你，大家都是重要的同伴。所以，你靠你自己的意识守护了我们，是这样吧？因为保护同伴，是没有什么理由可言的。谢谢，之后，这片大地就要靠我们去守护了。

我非常喜欢珐尔该亚，这是我最喜爱的星球，所以为了守护它我会拿起武器，我会一直战斗下去。我终于觉察到我为什么喜欢珐尔该亚了，总有一天我会来告诉你，对，就在玛俐艾尔种的花盛开的时候……

我又回到了我公主的生活中去，我在尽我的全力让我的人民从深渊里爬出来，但就在这个时候，罗迪与扎克提出他们将再次旅行。我并没有怪他们，毕竟每个人应该有每个人的生活方式，而渡鸟的生活应该是自由的，它不能被束缚，只要太阳能够照得到的地方，都是他们的生存之地。我还记得当我送他们出城时那热闹的情形，人们就像欢送英雄一样将他们送出了城门，而有的女性还为扎克的媚眼而激动得晕倒在地。

那我呢？公主的身分就真的适合我吗？以前的我被"公主"这个名号所束缚，而现在却欣然接受了这个称号，这真的是我吗，罗迪，扎克？不行，我得给他们写一封信，对，说写就写！

罗迪、扎克：

当你们读到这封信时，你们会在哪里呢？你们那里是晴天吗，还是在下雨呢？我还是老样子，每天每天的心情都非常好，而且我觉得我的生活每一天，这令人怀念的平静生活，就是我们从无数的战斗中活下来的最好证明，你们说是吧？

谢谢，阿斯加尔斯，是它用自己的身体保护了我们，我们才能活着回来。睡吧，阿斯加尔斯……我们能为你做的就是创造一个不需要你的世界……这也是阿斯加尔斯的愿望，但它已经不能看到和平的世界的样子了，只有这个，我觉得有些遗憾。

当我听到你们要再次旅行时，真是非常吃惊，因为至今为止我始终认为我们三人应该是在一起的。在那战斗是日子，我们肩负着这个星球与生命的未来，这个担子好重，让我简直不敢相信这是真的。一个人跨越不了的困难，只要大家在一起就能渡过难关。逆境中，正因为有同伴伸出了援助之手，所以，即使有时会产生沮丧的心情，但每一次都会昂首前进，我一直都认为我们之间的距离永远是那么的近。

"在珐尔该亚的某个地方，一定会有谁需要我的剑，这就是我旅行的理由。"当我听到这句话时，我真的好吃惊，以前的扎克先生是绝对不会说出这样的话的。与我们见面时相比，大家都产生了巨大的变化吧？但是，我们都是按自己的思想改变的，那是值得高兴的事情，对此我还有些得意呢。(^_^)你们两人是因为找到了新的目标而决定去旅行的吧？我也会为了新的目标而努力，我不会落后于你们，我一定要以相同的速度跟上你们，我会加油的，所以我才会笑着目送你们离去。我的新目标……也许不是作为阿迪尔海德值得骄傲的公主，因为那不是我自己的想法，我决定要以自己想法与做法努力为我所喜爱的珐尔该亚做一些事情，你们会为我打气吧？只要你们两个支持我，我会感到无论什么事情我都会去做，而且做得很好。

今天，西风又一次吹到了阿迪尔海德，那是代表繁荣的从西方吹来的清风。我乞求这代表繁荣的西风能将我的思念带到你们那里。

赛西莉娅·蕾因·阿迪尔海德

P.S. 我想也是该从阿迪尔海德将两位遗忘的东西送过去的时候了，不要嫌麻烦，给我好好收下！

嘻嘻，不知道当你们读到这封信时是什么表情。反正我已经决定了，我会为了自己的目标而一直努力下去，不仅是为了自己，也是为了我最喜欢的珐尔该亚。我真的好想马上看到他们那惊慌失措的样子，身为一国的公主，偷偷跑出王城（哦，不，其实我是光明正大地跑出来的）说什么去冒险，不过没关系，有约翰叔叔在，他一定能处理好王国的事物，等我什么时候累了就会回去的，不过这一天我相信还很遥远。

麻烦？呵呵，我就知道扎克会那么说，这个不修边幅的大叔，我照顾你还不嫌麻烦，你居然嫌我麻烦，真是的。但我已经决定了，为了更能喜欢这个世界、让这个世界更加精彩。今天的相遇只是一个偶然，我们只是都朝着一个方向前进而已，不错，是偶然，今天是明天也是，将来也是。



珐尔该亚的天空还是那么蓝，一抬手似乎就要摸到它一样；珐尔该亚的大地已经渐渐露出了春色，鲜嫩的青草已渐渐将这片大地装饰得有了一丝生机。这，就是我们三人所要守护的珐尔该亚，不，不仅仅是我们，还有艾玛博士、还有简、还有马克达雷先生、还有船长、还有玛俐艾尔……这是众生之所，是大家思念的归宿。

玛俐艾尔种的花终于开了，是那么洁白，纯洁得就好像少女的初吻。阿斯加尔斯，我说过，当玛俐艾尔的花开放时我会来告诉你我喜爱珐尔该亚的原因。我来了，大家也来了。大家看起来还是那么有精神，简还是那么活泼调皮，想必管家先生现在还是那么头疼吧；船长的笑容似乎让他年轻了十几岁，不知道他扔到大海里那个瓶子中装着的那封信最后会落在哪个女孩的手中；博士看起来又丰满了，散发出的成熟魅力一定吸引了不少男士吧；李特那个家伙还是那么冒冒失失，那个女孩会感觉到他的心吗？加油啊。

能看到大家真好，阿斯加尔斯，你说是吗？终于，又见面了……



文：卡伦

攻略透解

生化危机 逃出生天	CAPCOM	A·AVG
PS2	BIOHAZARD OUTBREAK	预定2003年12月11日 日版
	1～4人 记忆容量未定	日元



PROLOGUE

1997年，9月某日
美国中西部的名为浣熊市的小镇
在史上从未有过的突发生物灾难侵袭下
街道在瞬间变为了地狱
每一刻身体都在被病毒侵食着
每一条道路上都遍布着行进的死者
恐怖与绝望充斥在街道的每一个角落
不过，没有放弃希望的人依然存在
"一定要活着离开这里。"
抱着那种决意，他们昂起头坚定地迎接试炼
这就是从未被公开的真实的一面
数种命运交织混杂的市民们的大逃亡就此上演……

剧本出现条件

剧本名	出现条件
零下	"发生"通关后追加
巢窟	"零下"通关，或游戏进行一小时后追加
狱炎	"巢窟"通关后追加
决意	"狱炎"通关后追加

系统篇

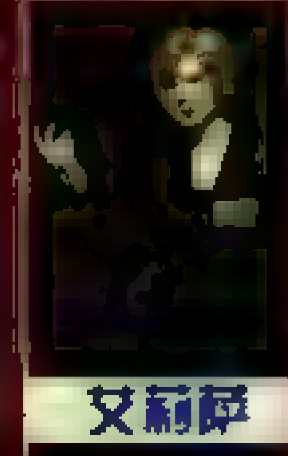
基本操作

键位	功能	备注
方向键	移动	同时按反方向键与×键可以令角色180度转身
○	决定 动作	根据情况的不同会作出相应的举动，如调查 开门、推动障碍物、搀扶同伴跳下等
□	发言	根据情况不同 玩家所操纵的角色会说出相应的话语 靠近其他角色的话会与其对话 有时玩家还可以从中得到一些提示
△	地图	地图上R表示回复道具，A表示弹药，W表示武器，○表示其他道具，？代表未知道具（选择吉姆时才会出现），蓝色表示可以通行的门 红色表示目前无法进入的门，黄色表示还未调查过的门
×	取消 跑动	按下R1再按×键的话会使出操纵角色的特殊动作
L1	装弹 变更选项 改变目标	可按键让操纵角色随时装弹，而在菜单画面下按此键可以变更[illegible]
L2	个人发言控制	按下后再按R3键或右摇杆会说出不同的话语
R1	摆好架势 举枪瞄准	按下R1键后再按○键就可以进行攻击（装备武器的情况下）
R2	瞄准前方	
左摇杆	移动	
右摇杆	控制发言	不同的方向控制不同的发言
SELECT	暂停	
START	呼出菜单	可以进行若干选择 但此时时间不会停止



吉姆

简介：健谈的地铁工，喜欢在空余时间买一些解谜书籍看，因此善于解决各种谜题。
特殊道具：硬币
通过掷硬币可以影响到怪物出现数量的变化，而且选用吉姆的话，地图画面上能显示出进入的房间中有何道具。
特殊动作：装死（R1＋×）
如果此时已经被病毒感染的话，那侵蚀率增长的速度会加快。



艾莉萨

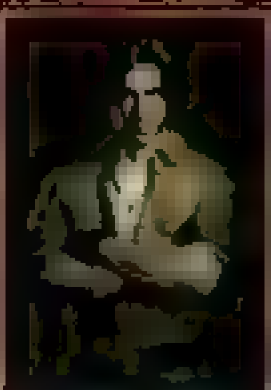
简介：新闻记者，虽然经常和人发生争执，但总是会勇敢面对工作带来的危险。
特殊道具：开锁工具
开锁工具共有四种，分别可以开不同的门，选择正确的话能缩短开锁时间，反之则延长。在选择工具正确的情况下连按○键便可将门打开。
特殊动作：回避（R1＋×），狙击（按住R1键瞄准后，等动作发生变化时按下○键）

各角色能力一览



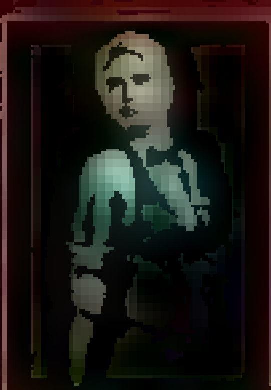
凯文

简介：浣熊市警署里的一名警官，他曾想加入S.T.A.R.S.，不过在面试时失败了。
特殊道具：凯文专用45手枪
特殊动作：飞腿（R1＋×），狙击（按住R1键瞄准后，等动作发生变化时按下○键）



大卫

简介：很少说话的水管工人，以前曾是一名暴力倾向非常严重的人，但朋友们都不知道他的过去究竟是怎样的。
特殊道具：工具箱
利用里面的工具可以修理坏掉的道具以及组合道具制成武器
特殊动作：挥舞扳手（R1＋×），小刀连刺（按住R1键，然后抓准时机按3下○键）



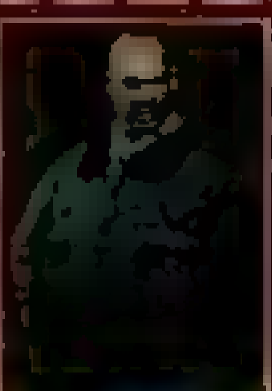
辛迪

简介：正在寻找新工作的酒吧服务生，时刻都保持着乐观的态度。
特殊道具：救护箱
可以将药草放置进容器中从而携带大量的药草，靠近同伴时打开菜单画面可以选择"手当て"将救护箱中的药草给同伴
特殊动作：闪避（R1＋×）



乔治

简介：离婚的外科医生，由于职业习惯的缘故，即使在很危急的时候也总能保持冷静。
特殊道具：医药包
可以将药草与药剂组合制成新的药品
特殊动作：肩击（R1＋×）



马克

简介：保安公司的官员，精通各种战斗技巧和格斗术，曾在越南战争中留下了很深的心灵创伤，最大的愿望就是能过着安稳的生活。
特殊道具：马克专用手枪
特殊动作：防御（R1＋×），本垒打式击（按住R1键摆出架势，等动作发生变化时按下○键）



阳子

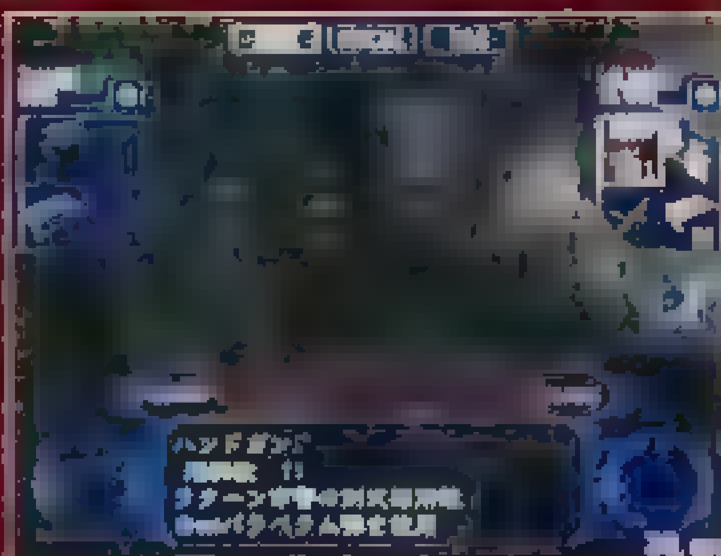
简介：拥有许多秘密的日本大学生，精通电脑，她与安布雷拉的关系究竟是……
特殊道具：背包
在包中可以放入四种道具
特殊动作：逃跑（R1＋×）
按×键的时间长短会影响到逃跑的距离

发言控制

注：A模式为直接使用右摇杆或按R3键，B模式为按下L2键后再使用右摇杆或R3键

方向＼类型	A模式	B模式
上	GO	同伴A的名字
下	COME ON	YES
左	HELP	同伴B的名字
右	THANKS	同伴C的名字
R3键	WAIT	NO

与同伴间的联系



在游戏中我们可以通过简单的话语来向同伴传达出"跟我来、救命"之类的讯息。当与同伴在一个房间时，按START键打开菜单画面，将光标指向同伴身上的道具后按○键选择"要求"，同伴便会根据情况作出选择。而我们也可以通过"差し出す"给同伴道具（有时对方不会拿取，重复几次后即可）。此外，如果同伴已经死去，而其身上又有关键道具的话，那我们可以通过"交换"指令得到道具。

《逃出生天》上网方式七步讲解

第一步

首先准备好一台PS2、PS2专用NETWORK ADAPTER或PS BB Unit，记住一定要用110V电源的机器，因为PS2专用NETWORK ADAPTER及PS BB Unit只对应110V的电源。

第二步

在标题画面上选择"NETWORK PLAY"，然后电脑会询问玩家是否要做成"NET FILE"，选择"はい"后就会自动制成档案，之后进入BOARDBAND连接画面。

第三步

在BOARDBAND连接画面上可以选择以"BOARDBAND"和"PPPoE"两种方法上网，设定好连接方式，之后便只需要选择"前回と同じ接続"便可以了。

第四步

选择"ネットワーク接続"后会看到两个选项，分别是"NETWORK设定编成"和"PROXY设定"，选择"NETWORK设定编成"后再选"新规作成・追加"，输入上网的位置以及选择记忆卡的位置，然后再选择"SCE Ethernet (Network Adaptor)"。

第五步

此时会来到PPPoE使用确认的画面，选择"必要"，然后再输入USER ID和密码，将DNS SERVER设定为"自动"、PROVIDER名字，最后再确认便可以了。选择"必要ではない"则是使用ROUNTER连线方式。选择"自动设定する"→"自动设定する"→输入PROVIDER的名字，然后再确定便可以了。输入完成后会出现上网连接的测试，成功通过的话便代表设定已经成功。

第六步

连接成功后会来到登记MULTI MATCHHING BB的画面，先选择"マルチマッチングBBを申し込む"，然后输入个人资料、付费方式和自己的EMAIL等，接着进入网页后选择同意后开始登记。

第七步

取得LOGIN ID后在PS2 MULTIMATCHHING BB的画面中输入LOGIN ID和密码，然后再选择LOGIN（ログイン），之后会来到用户情报的菜单中，选择"ゲームのを申し込み"，然后输入玩家的资料。提交资料后会在用户情报菜单的左上角出现"游戏开始"的选项。进入后设定游戏的ID、游戏中使用的名字和队伍名，然后再任意选择一个服务器便可以进行游戏了。

要点说明

1. 与前作不同的是，《逃出生天》内被锁住的门大都是可使用暴力手段打开的，用武器或者撞击都可以，不过因为会浪费弹药或是时间，所以有可能的话还是使用钥匙比较好。

2. 本作中丧尸的数量可谓令人恐怖（第一章天桥下面的情况就仿佛双休日的商业街一样），而且移动速度也大幅度加快，想要如前几作一样将所有丧尸全部消灭可以说是根本不可能的事。逃亡，这才是本作的主题。

3. 当侵蚀率达到100%后，主角便会变为丧尸活动一段时间然后才会GAMEOVER（单机版则会直接死亡），看谁不爽就抓紧这段时间去纵情地啃咬他吧。

4. 本作的SAVE模式变为了有如《真三国无双3·猛将传》的"修罗模式"那样的形态，在存档后，系统会自动生成一个中断save，然后强制退出游戏，等下次再进行读取时该中断save便会消失。也就是说，S/L大法已经无法在本作中使用了，一旦GAMEOVER便只能从这章开始处重来，请各位自求多福吧。

5. 由于每个人可携带的道具只有四种（钥子例外），因此一定要在道具的取舍方面多动些脑筋，与解谜有关的道具最好还是携带在自己身上，因为单机版中弱智的AIPC不知何时便会将它们毫不客气地丢在地上。

6. 相信许多玩家都对本作冗长的读盘时间感到不爽吧，一般来说进入另一个房间都要经历七十次心跳才行，不过如果您是用装了硬盘的PS2来进行游戏的话，那读盘时间将会大幅下降为"四次心跳"，感觉CAPCOM好像是存心想让玩家用硬盘机来玩这个游戏似的。

7. 真实时间制也是本作的特色及与前作的最大区别之一，这次玩家在进行装弹、使用或组合道具、解谜等行动时就没有以前那样的闲余时间了，铺天盖地而来的恐怖将会一直压在你的心上。

8. 由于在游戏中只要受到攻击便会感染上病毒，因此压制侵蚀率的增长速度便成为了游戏的重点之一，相信大家一定会为药物的匮乏而深感头疼吧。不过药草其实也有暂时停止病毒感染的隐藏作用，所以平时如果不是伤得特别重的话，还是将药草留下来以备不时之需比较好。

9. AIPC（由电脑控制和玩家协同作战的角色）的设定有时确实会给玩家一种自己正在和真人一同并肩作战的感觉，尤其是当他们在你处于险境中奋不顾身来救你时更是如此。不过随着游戏时间的增加，这种感觉也会慢慢变淡下来，因为这帮家伙有时候AI也实在是太低了些。如果有条件的话，还是推荐玩家上网与活生生的人一同进行游戏，虽然不幸与完全不会玩的人组队时会令人颇为郁闷，但如果对方也是个老手的话，那么你便会感受到单机版完全不可能体会到的乐趣。

10. 对话系统大概是本作最不能令人满意的一个环节了，玩家只能通过R3键或右摇杆来说出一些类似于"过来"、"救命"之类的简短词句。单机版的话还好说，因为解谜只需要你一个人来进行，而如果上网作战的话，在与对游戏不太熟悉的玩家组队时就会强烈感受到词语的匮乏，希望在下一作或下一个版本时这个问题能得到改善吧。

收集系统



在通过一章后，电脑会根据玩家所花费的时间、选择的难度、触发的事件、取得特殊道具的数量、存活下来的人数等方面来作出评价，并给予玩家一定的点数奖励。玩家可以利用这些点数在"COLLECTION"中购买设定画、衣服、MUSIC、MOVIE、新的NPC等各种内容。取得高分以购得这些内容也给了玩家重复进行游戏的动力。值得一提的是，上网进行游戏所获得的点数比单机版要多出数倍。

流程篇

1.在酒吧吧台上找到钥匙以及手枪，然后开门去到二楼。

2.在冰箱旁边的小桌上找到蓝色印记的钥匙(有时上面会有报纸盖着)，然后开门前往三楼的酒窖。

3.打开离自己最近的那扇门进入房中，在里面得到起重机钥匙，用其启动不远处的起重机，然后爬上旁边的楼梯，一路爬到通风口离开酒窖来到屋顶。

4.撞开小仓库的门，进去补充一下弹药，然后出门破坏对面的铁栏，爬进去一直向前走，发生事件。

5.继续前进，在尽头处跳到另一栋大楼上，如果未成功的话就连按键并向同伴呼救。跳跃成功后进屋，然后乘电梯来到一楼，出门后发生事件。

6.来到街道上，将前后两辆警车推到指定位置，坚持不久后警察会用霰弹枪开始破坏门，玩家可以选择与其一同破坏或者为其挡住后方来袭的丧尸，等待他将门破坏。



7.事件发生后捡起警察尸体身边的打火机和霰弹枪，去油罐车旁打开阀门，然后在地上的汽油闸使用后，发生事件。

8.跳下旁边的下水道(位置不太好确定，多换几个地方试即可)，左拐走出下水道，与附近的警察对话，发生事件。

9.下车后沿着车子右边的通道走(在车中可以得到霰弹枪及弹药)，走到过街天桥上时发生事件。在广场的地面上得到引爆开关和引爆管，将其组合，然后跑到中央警察的尸体旁边使用引爆器，第一章结束。

1.等待片刻后前方的闸门便会打开，进入后前进发生事件，登上搬运电梯。

2.在B6F找到冻住的扳手，然后爬出休息室，利用侧面的热水槽将扳手解冻。

3.来到中央安全室，在左右两边的墙壁上可以看到两个消防门，用扳手打开它们可以获得转盘。

4.在房间中央的门处使用转盘，然后顺着出现的楼梯前往B4。

5.在B7实验室的最里侧可以找到药品编号记录，在上面有药品的代码。

6.经东方通路来到药品保管室，在右上方的电脑处输入刚刚得到的代码，事件后发生取得药品。

7.出门，经南方通道来到药品废弃室，在里面获得另一种药品，然后将两种药品组合成V-JOLT。

8.到外墙通路对巨大植物使用，事件发生后植物的触手收回，然后顺着梯子爬到B6F。



9.在中央安全室沿梯子来到B4F到达中央Shaft，经绿色通道来到大型升降车旁，拿到其旁边的ID卡。

10.回到B6，向前走爬过小型通道来到铁帘门处，走进去后用ID卡打开前面的门，在房间内自动登入指纹密码。

11.回到B4，沿蓝色通道进入尽头的门，用ID卡打开旁边装有感应器的门，进入后启动电脑令门锁打开。(由于已经登入了指纹密码，所以门锁会自动打开)

12.在房间里得到小型喷火器，然后来到低温实验室对着冻住的机关喷火，事件发生，然后返回升降机处。

13.在升降机左侧控制台附近有一把掉在地上的钥匙，捡起来使用令升降车启动，然后坚持三分钟等电压充满。

14.三分钟后升降机启动升到上方，发生事件，进入BOSS战。引诱它来到升降机的另一面，发动机车将其撞死，或者利用走廊处的回复品及弹药与其硬拼。胜利后第二章结束。

1.事件发生后出门进入另一边的病房，得到手枪。等丧尸出现后逃出去来到3楼的电源控制中心，发生事件。

2.爬过房间中的障碍物，在储藏柜中拿出所有血袋。

3.前往二楼，在Nurse STATION或得玻璃窗中的文件，用血袋可以吸引爬出的吸血虫，有时房间内会放有LV1卡，没有的话便前往1楼。

4.下楼后进左边的门，然后进入最近的门，在房间中得到LV1卡。接着进入下楼时离自己最近的门，开启铁门电源。

5.出门后来到办公室，在桌子上得到纸条，上方有着"＋XXXX"(XXXX代表随机的四个数字)的记录。

6.乘电梯下到B1，来到电梯管制室。用血袋引开吸血虫后在电脑中输入密码(1200加上"XXXX"中的四个数字)，启动通往B2的电梯。



7.走到B1的最尽头，用LV1卡开门进入。

8.走到最尽头，下楼梯，在水沟旁捡到南京锭之键，然后回电梯前往B2。

9.走进温度实验室中，走到最里面后放下血袋引诱虫人，然后逃出。

10.在窗户处的控制台将房间内部温度提升，令虫人死亡后再将温度降低，进房间得到LV2卡。

11.来到B2尽头的门，用LV2卡开门进入。

12.走到小船边，用南京锭之键打开锁令船发动。

13.BOSS出现，跳船后与其展开激战。当BOSS来到天花板的阀门下时开枪射击阀门，气体喷中它的话可令其受到重伤。将其打倒后继续前进，第三章结束。

1.进建筑物后爬上楼梯，然后进门。

2.进3楼的另一扇门，然后在里面从窗户爬出去。

3.沿着墙壁外围一直走到2楼，然后进门来到回廊。

4.进入Boiers Room，从警卫的尸体身上得到ID卡。

5.回到原本由外墙进来的地方，在墙上有感应器旁的门处使用ID卡进入警备室，然后打开警备室的另一扇门(不用进去)。

6.向回走，出去前往Owner's Room。

7.将Owner's Room中的木箱推下去，然后爬下去，出门来到一楼。

8.在101号房得到传票，对比传票和名册上的英文和日文，然后得到三个英文字母，而这三个字母便是开启墙壁上的小保险箱的密码，打开后得到银钥匙。

9.出房间后用钥匙打开1楼的某个房间的门，但不用进去。经Owner's Room来到2楼回到警备室，从另一个门出去来到204号房。

10.墙壁上有着分为多格的画，未发亮之处有着数字。根据数字依次去102、103、104、202号房触动墙上画的开关。然后回到204房得到骑马的雕像下的金钥匙。

11.前往一楼通过回廊，用金钥匙开门后进入配电室，令电源启动后前往3楼那扇需要用银钥匙开的门，取得房内花上的红宝石。

12.回到警备室，推开雕像旁的椅子令门出现，然后在雕像前使用红宝石。

13.开门后打开紧急电梯控制器令其启动。爬下去后走往出口，BOSS出现。胜利后跑出走廊，第四章结束。

1.上二楼在美术保管室对面的房间拿到雕像上的眼镜，注意观察美术室雕像哪边的灯是亮的。

2.在2楼一个有火炉的房间处打开开关，然后再到对面的房间去。进入美术室，在美术室的雕像上得到绿宝石。

3.在走廊深处的雕像处使用眼镜，进入旁边打开的门。

4.在途中仔细寻找文件，会获得一份写有3个数字的文件(随机在各处出现)。

5.进1楼的门，然后再打开另一扇门进入事务长室，找该房间中的靠近墙壁的开关，发现一幅小画。根据桌子上得到的档案的情报解开机关(将9081相同的数字连起来)，拿到红宝石。

6.到一楼橱柜后方的鹿头处使用两个宝石，门便会被打开。进入暗门获得3份报告后离开，里面有一份只含有一个数字的文件。

7.前往一楼大厅另一边，开门找到电脑，输入暗门内获得的那份报告中的数字以及之前找到的文件中的3个数字，令电梯启动。

8.前往B2，一路前进发生事件，在广场的尸体上拾到卡，然后使用其打开大门(不用进)。

9.从另一边的井下去。利用天花板处的水管来到两个容器处，事件发生。

10.拿走钥匙后迅速逃跑，在深处房间的机器中得到V－Poison。用钥匙开房间中的一扇门，在解除控制台的门锁后沿原路返回。

11.到Hunter出现的地方，打开铁丝网上的门进入最里面，爬上台阶后在房间中获得密闭型容器。

12.出门后从另一边跳下水去，回到解除门锁的控制台。在密闭型容器中装上配方。然后经房间内的通道回到大学B2。

13.前往学校大厅，T病毒出现，从其身上得到T－Blood

14.前往3楼的实验室内，合成三样道具在机器前使用令事件发生。从边上的门走，然后一直深入下去，发生事件。

15.爆炸时间只剩下了7分钟，用电脑打开锁并重新启动合成制药器，将实验室的那几份药都拿回来。

16.回到博士被杀的地方，经另一侧的门向下走，在广场上坚持过爆炸事件后就会自动进行，BOSS出现。

17.出门后又有剧情，然后在最终BOSS被消灭后第五章结束。

The End

后记：在游戏发售前，其实卡伦对游戏的素质还是有一定担忧的。但当进入游戏时便发现自己的担心完全是多余的。从某种意义上来说，《逃出生天》可以说是"《生化危机》"系列的一次革命，日刊也对其的高品质不吝赞美之词。不过由于网络游戏的特殊所致，为了令玩家能够长期进行游戏，CAPCOM在游戏流程上进行了某些设定，使用角色不同的话，游戏也会在某些部分产生相应变化。这样对玩家来说自然是再好不过了，但对攻略的我来说就是一件颇为头疼的事了，无奈之下，卡伦还是决定只将游戏的难点和重点列出，令玩家在进行游戏时不会因为某个谜题而无法进行下去，希望还能令各位感到满意吧。

零 红蝶	TECMO	AVG
PS2	2003年11月27日	日版
	250KB	日元
		推荐玩家年龄 15岁以上

《零 红蝶》剧情小说（下）



不知过了多久，零才从昏迷中醒了过来。可此时她却发现，姐姐已经不在这个房间内了。

“姐姐……”零焦急地呼唤着，几乎是冲出了门去。而在楼梯的拐角处，她终于发现了楼下房间尽头正准备推门出去的茧。

“姐姐……”

听到妹妹的声音后，茧回头望向二楼，凝视着零说道：“……对不起，果然……我不去是不行的呢……”那仿佛是在和妹妹说话，又仿佛是说给自己听。

“姐姐……”

门关上了，逢坂家回荡着的只有零那急切的呼声。

红蝶……你们要将我引向何方呢？

天地间不知何时只剩下了黑白两色，一时间万籁俱寂，恍惚中的茧所能听见的，只有面前那红色蝴蝶拍动翅膀的声音，以及……不知从何处而来的弥漫在空气中的少女低语。

听不清……我什么都听不清……不过，似乎是很悲伤的声音……

这个地方，我好像来过……

红蝶拍动翅膀向前飞去，不时停在空中等待着腿脚不便的茧。而茧也不知道自己究竟要去什么了，只是慢慢地紧跟着它们向前走去，脑中丝毫没有考虑到的事情。不此时，在红蝶附近的空气中又再次浮现出那个白衣少女的身影。

呼唤我的……是你吗

少女一言不发，只是背对着茧慢慢向前走着，空气中依然弥漫着那无法听清的悲伤低语。

你想带我去那个地方吗？

茧的脚步微微一顿，好像迟疑了一下，但那只不过是零点几秒钟的事情。

好的，让我们去吧

去再次进行……那个仪式……

当茧刚推门出去时，零马上便以最快的速度冲下楼梯将门打开，但门前已是空空如也，入目之处也找不到姐姐的影踪，就仿佛她凭空消失了一样。在玄关的地面上，零无意中发现了姐姐平时都会挂在脖子上的护身玉。与平时的感觉不太一样的是，此时的红玉似乎闪耀着淡淡的光芒，仿佛是想向自己传达什么信息似的。

零将目光投向了手中的微型收音机，那是她刚才从二楼书斋中发现的东西。

从说明书上看来，人长期佩带在身上的矿石因为不断接收着人的意念，以至于会散发出肉眼可见的光芒。这些矿石被称为“灵石”，而由麻生博士改良而成的这台收音机可以将灵石中的信息传达出来。这与人能够感受某些气息产生抗感以及双胞胎之间的共鸣的特性有相似之处。

也许……

零没有多想些什么，就像是条件反射般将姐姐的护身玉放进了收音机中。不出她所料，几秒钟后，茧的声音从里面传了出来。

“红……蝶……”

“红蝶……在呼唤我。呼唤我去村子的最里面……不对，那不是我们……”

声音越来越小，直至完全消失。护身玉的光芒也渐渐暗淡了下来。村子的最里面，这就是茧从姐姐的话中得到的唯一提示。这时，她突然想起了刚才在书斋中得到的一份资料，立即将其从口袋中拿了出来。

黑泽家的资料

祭主黑泽似乎对我们来到这个村庄感到非常高兴。这个村子没有村长，而担任“祭主”的黑泽便是整个村子最具权势的人。

这个村子之所以成立，也许是因为这里本来是一些守护神事和仪式的人的集落，是受到了这一点的影响。

在营神村这里，还今还流传着神秘的“黄泉之门”的传说。

所谓的“黄泉之门”，是指现世与类似于“黄泉”、“常世”以及“根之国”这些被称为死之世界的场所的分界之门或者是入口之类的传说。

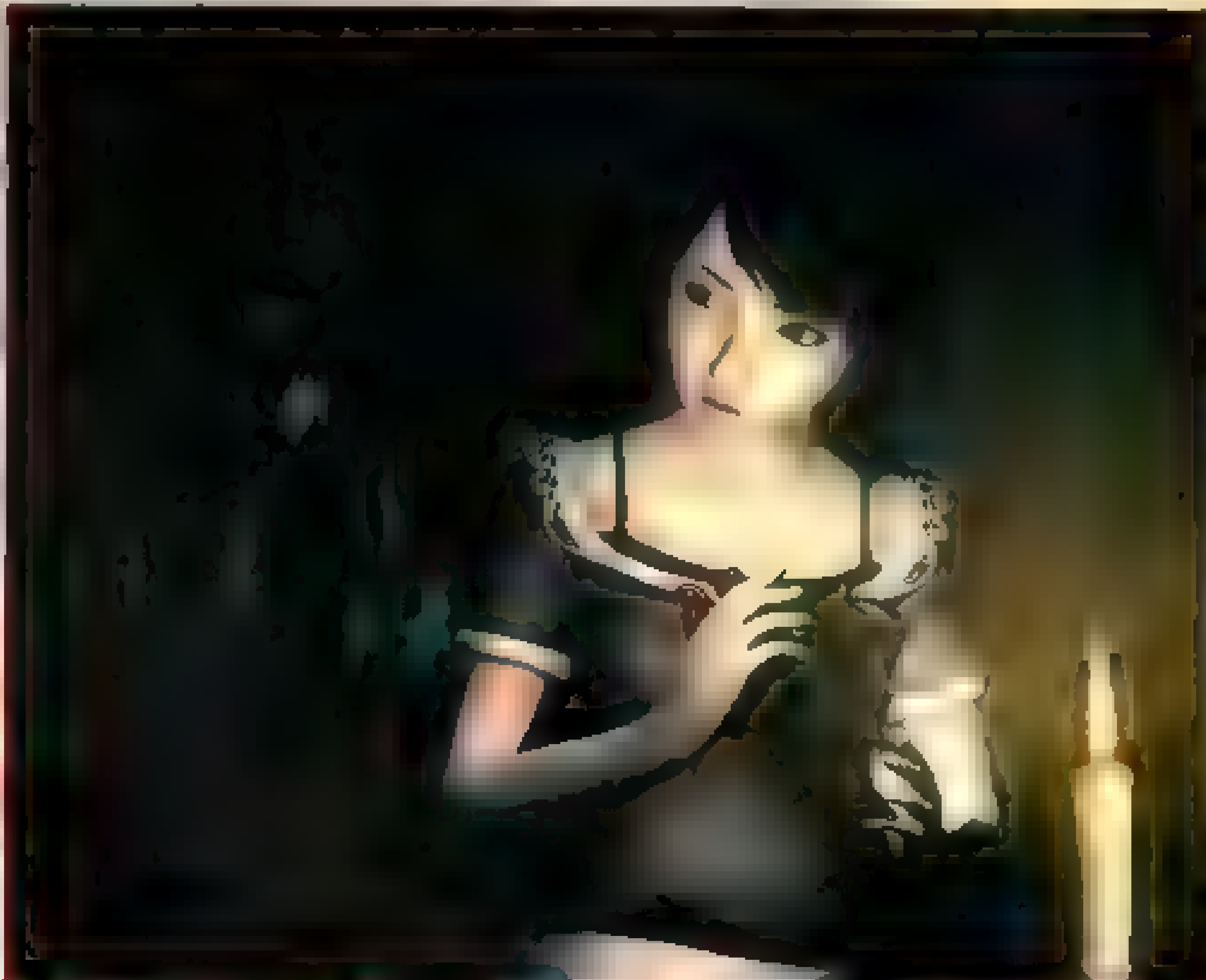
通常这样的地方都会被列为禁忌的场所而被人们忌讳，但这也使他们会对其心生敬畏，有时甚至可以进而产生一种信仰。

我无论如何都要把这种从古至今人们一直对黄泉世界的信仰搞个清楚。

这个村子里好像会举行一种和“黄泉之门”有关的“秘祭”（神秘仪式），但这种仪式既禁止向外传播的也禁止外人观看。也许是由于这是一个和黄泉的分界线太靠近的危险仪式，所以才被认为是忌讳的吧。

村民们的生活是很俭朴的，为了在深山老林里填饱肚子，每天都过着苦刻的日子。而他们和外界也几乎没有什么交流，不管世界和时代是怎样变化着，他们都一直停留在以前的生活方式中，

就像是被时代遗忘的存在一样。



随着那淡淡的护身玉发出的微弱光芒，零从逢坂家得到的留言和笔记上发现了能够被称为“村子的最里面”的场所——黑泽家。那就是笔记中所提到的祭主之家吗？

“只有……相信这些事情了。”零又低头确认了一下黑泽家的位置，立刻向着地图上最大的那个住宅跑去。姐姐现在正处在危险之中，虽然不清楚为何会有这种想法，但她却几乎已经确信自己的感觉是正确的。也许，这就是身为双胞胎的特殊……灵感应吧。

再过不远……就可以看到通往黑泽家的嘘之桥了，而不知为何，那种不祥的预感也在她的脑中越来越强烈。当转过街角时，正准备推开那扇大门准备进入的茧的背影映入了她的眼帘。

“姐姐……”

零大喊了一声，想让姐姐停下脚步。可茧却就像没有听到她的呼唤似的完全未加理睬。零飞奔过去想阻止姐姐的行动，但还是晚了一步。当茧踏上嘘之桥时，她身后的那两扇门也被一股未知的力量再度紧紧关闭，将零挡在了门外，任凭零如何用力也无法动其分毫。

正当零束手无策时，忽然，姐姐的声音又一次通过灵石从收音机中传来。

“通过那座大门……再经过那座桥才能抵达的大屋中……零……你要一个人逃走吧……不管发生什么事情，我都会留在这里……”

当声音再度消失时，红色的蝴蝶又一次出现在她面前，并缓缓地向着零来时的方向飞去。仿佛是想带着她去什么地方。

“……也许……跟着它们会找到进门的方法吧。”虽然零也知道自己的想法太过于理想化，但现在的她已经没有其他办法了。

夜色虽然依旧，但在这阴暗的环境中，半空中那红色的存在变得更为醒目。每当零想接近它们时，它们都会忽然从空气中消失，然后又在不远的地方出现，继续再一次引着零跟上它们的行踪。就这样，在走走停停中，零来到了村子右下角的一个好似牢房的房子（藏）前。由于大门被锁住无法进入，因此零便通过旁边的一扇小门来到了它旁边的一块空地上。忽然间，一个男子惊讶的声音从房中传了出来。

“八重……你怎么又回来了？”

零被这突如其来的声音吓了一跳，她急忙转身看去，看到的却是一张清秀的面庞。似乎是被囚禁在那所屋子中，只能通过铁窗和自己说话的这个少年正一脸惊讶地看着零，似乎对她会出现在这里感到不可思议。那银白色的头发在黑夜中显得格外耀眼。

"你是……"

零迟疑着问道，但少年却没有理会她的疑问，而是急促说道。"仪式马上就要开始了，如果那样的话……八重，你快点带着纱重离开这里吧。她现在就在祭主的家中，而仪式大概还要继续下去。快点去追她，现在的话也许还来得及。"

他用手指了一下不远处的双子地藏佛像，"在村中众多的佛像中有两处藏着钥匙，用那两把钥匙就能打开通往虚之桥的大门，并通过那里进入祭主家中。八重，带着纱重离开村庄吧，逃离那双子巫女的宿命。千万不要回头，不然的话，你将会失去自己最重要的人，就像我一样……"

当说到这句话时，他的语气中带着一份淡淡的悲伤，声音也渐渐低了下来，"你们一定要活下去，连睦月的份一起……"

"不，我不是……"零想向他辩解，但他却完全没有理会零的话语，只是不住地摇头说道："如果你无论如何也无法从村中逃离的话，那时再来找我吧。"

从他的话中看来，他似乎是错把自己当成其他人了，是那个被他称为"八重"的女子吗？不过，八重和纱重是谁？双子巫女的宿命指的是什么？他所说的睦月又是什么人？这次碰面不仅没有解开零的疑问，反而又令她心中平添了更多的疑惑。不过，知道除了自己和姐姐之外，这个村中还有其他活人存在，这让零的心中也有了一丝安慰。

正如少年所说的一样，根据红蝶的指引，零果然在双子地藏像前找到了两把钥匙，不过在搜索的时候她发现了一个奇怪的现象：村中所有的佛像上，双子之一的头颈处都被刻上了一道深深的痕迹，而其中有的并非一开始就做好了的，这究竟意味着什么呢？

从调查中得到的"地质调查员的笔记"看来，这个村子残存的文献中有着关于"双子地藏"的记述。在村中有着一个双胞胎会是"特别的存在"的特殊仪式，而这个被作为惯例的仪式必须由双胞胎兄弟或者是双胞胎姐妹来执行。随着每次仪式的结束，村中的某处便会修建新的地藏。这好像是一种数十年才举行一次的周期性仪式，而从双子地藏的数目上判断，这个仪式的历史已经相当久远了。不过那究竟是怎样的仪式，那个调查员（真壁）似乎也没有找到详细的解释。

抱着越来越深的疑惑，零来到了刚才关着的那扇门前，在用钥匙将其打开后走到了虚之桥的上前方。

长长的木桥被迷雾团团笼罩着，桥上的木板在风的作用下不停地发出"吱啦"声，虽然平时也许感觉不到什么，但在这暗夜中听去就仿佛是鬼魂的哀鸣。而在桥另一头的房子，正是皆神村最大的一所住宅。

村中拥有最高权势的家族，掌管"桐生"、"立花"、"久我"这三大家族的祭主的据所——黑泽家

第三刻 失踪

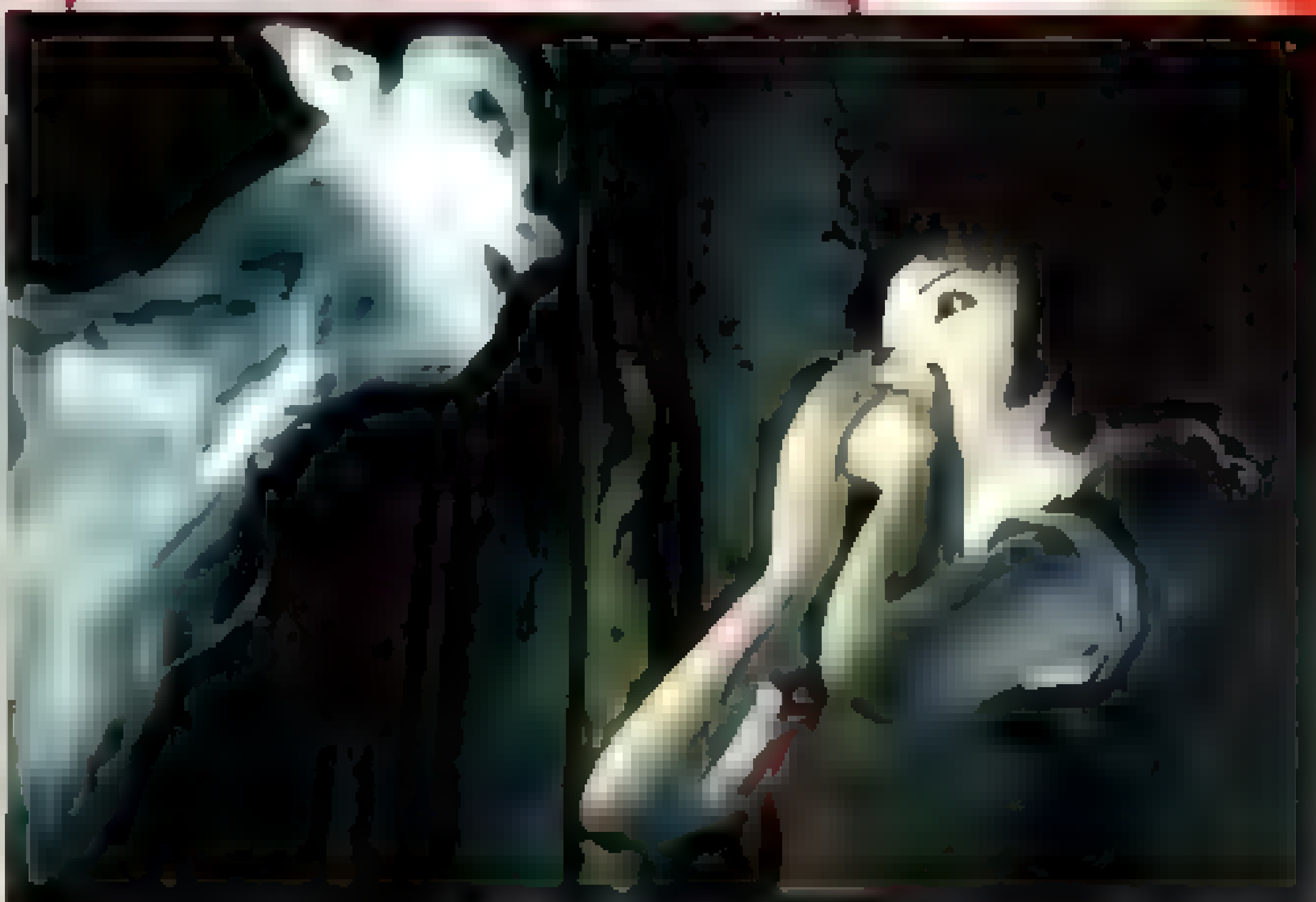
"怎么回事！快亮起来啊！"零着急地拍着手电，可无济于事，手电在最后闪了几下后失去了光亮，而黑泽家的玄关又一次陷入了无尽的黑暗中。

当零推门进入黑泽家的那一瞬间，身后的门便突然关上了，任凭她花多大的力气也无法将其开启，而手电也仿佛是受到了某种干扰似的突然间失灵了，四周变得漆黑一片。

"要来了！要来了！"惊恐的哭喊声从四面八方传来，直刺入零的耳中，在隐约中，零仿佛看见几个身影缩成一团躲在不易被人发现的角落，身体由于恐惧而不住地颤抖着。但当她再度定睛看去时，一切又消失了踪影，可那哭喊声依然弥漫在空气中，连绵不断……

只有黑白两色的房间，只剩黑白两色的世界，这究竟是梦境，还是我已经身处于另一个世界……

零慢慢走在一条狭窄的房间过道上，面前不断模糊不清地出现向自己迎面跌跌撞撞冲来的村民身影，但都是像快镜又消失在她眼前。他们似乎没有看到零，只是拼命地逃着，就好像身后有什么恐怖的东西在追着他们一样。



"要来了！要来了！"零刚才听到的哭喊声也在此时传到了零的耳中。不过奇怪的是，零似乎对这些没有丝毫恐惧，仿佛此事情是自己从前就曾经历过一样。

忽然，零在一扇门前停下了脚步，在停立了几秒钟后，她推开门走了进去。而在房间正中央静静等待着她的，正是那个一直引领自己行进路线的白衣少女。

在幽暗仅余黑白两色的房间中，站在房间正中侧对着自己的白衣少女腰间那红色的缎带及在她身旁飞舞着的红色蝴蝶显得格外耀眼，仿佛是受到了某种吸引，零一步一步向其走去，而少女也慢慢地将身体转了过来。首先映入她眼中的便是少女腰间的红，那时零才发现，那并不只是缎带的颜色，而是溅在那白色浴衣上的一大滩还未干的血迹。

当她将目光渐渐向上移去时，少女的面庞也第一次清晰地出现在其眼前。

那是一张零再也熟悉不过的面孔了。

每天在镜子中都能够看到的……她自己的脸……

"呜……啊！"

伴着一声凄厉的惨叫，又一只怨灵在射影机的协助下结束了它对这个世界的怨念。

当零走在那条狭窄的房间过道上时，她不会知道，自己的姐姐就在不久前也刚刚经过这里，而她现在拉门进入的黑泽家用于集会的大广间，正是姐姐与白衣女子相会之地。

当她走到房间正中的时候，一个不知从何处传来的[illegible]

"八重……我们明明约定好……要一直在一起的……为什么你……"

声音越来越低，当零凝神去听时，那女声已经变为了淡淡的呜咽，直至完全消失。

突然，一道突如其来的闪电将整个房间照得通明一片，也使得正想转身离开大广间的零浑身一颤。这时，她感到自己的脚下似乎踩到了什么东西，那种触感似乎是……

"啊！"当零看清楚脚下究竟是什么时，不禁发出了一声惊叫。同时不由自主地倒退了两步，几乎摔倒在地。

那是一具男子的尸体！

零惊恐地想逃开这里，可这时她才发现，大广间中已经没有可供落脚的地方了，整个房间的地面上不知何时横七竖八地堆满了死尸，每具尸体上都留下了无数道被锐物划过的伤疤，而他们无一例外都是睁着充满恐惧的眼睛，嘴巴永远都无法闭上。那个身着白衣的少女站在尸海上纵情狂笑着，那恐怖的笑声充斥着整个大屋。忽然间，一只手死死地抓住了零的脚踝，一个浑身是血倒在地上的村民抬头求助似的看着零，嘴里发出了含糊不清的哭喊。"救救我……我不想死……我不想死啊！"

男子的哭喊声越来越小，最后在一瞬间戛然而止，抓住零脚踝的手也慢慢地垂了下来。少女的狂笑声依然刺激着零的耳膜，而在她的身后，空气的波动变得异常诡异，逐渐幻化为一个人的身影。

与其说是人，还不如说那更像一个类似人形的恶灵，飘浮在半空中，一头白发的它所发出的咆哮与女子的狂笑声交织在一起，和着层叠的尸海让人不寒而栗。

零拿起相机想按照平时的方法来对付那只怪物，可却完全没有效果。她急忙转身想通过另一侧的门逃离大广间，但那扇门却无论如何也打不开。零的额头上渗出点点汗珠，紧张地几乎将要窒息过去。过道的另一头，恶灵的咆哮声也离这里越来越近。

"求你了，快开吧！"零一面继续用力推着门一面在心底哀求着，可那吱吱啦啦的声音却让她的心不断坠入深渊。此时，那只恶灵已经飘过了拐角，正在慢慢向她逼近。正当零几近绝望之时，门在她的最后一次努力下终于伴着吱啦之声被推开了。她赶紧跑出屋外，将门紧紧关上。恶灵的怒吼声依然不住传入耳中，但零知道，自己已经逃过了一劫。背倚着墙壁，她慢慢滑坐到地上大口喘着气，听着自己的心脏像擂鼓似的怦怦跳动着。

怒吼声在持续了一段时间后，渐渐远离了门边。当零的心情稍微平静一些时，她才注意到周围的情况。自己似乎是来到了黑泽家的中庭位置。不知何时开始，天空中已经落下了细细的雨丝，而不时划破天空的闪电更是让身处在这种形势下的零心随时处于绷紧状态。身后的门已经无法进入了，留在这里也对找到姐姐没有丝毫帮助，万般无奈下，零只有硬着头皮继续向中庭的另一边走去。

当通过中庭的楼梯来到二楼后，零在那里的几个房间内又找到了民俗学者的其他几本笔记。

村中修建的众多如道祖神般的石佛上与其他地方看到的男女神截然不同，是貌似双子巫女般的佛。村中的孩子将这"双子巫女"看作村中的神而供奉着。而在这间屋子或留的古文书上，有把双子巫女称为"红赞"的记录。

所谓的"红祭"和这个"红赞"有什么关系吗？

这几天内，地震发生的次数与日俱增。好像是与之相呼应似的，村中飞舞的红色蝴蝶的数量也在不断增多着。那种生灵虽然美丽，但我却总感到有些诡异，看起来就像是无数在空中飞舞的灵魂正在急切地等待着什么似的。

看见红蝶的村民们都会双手合十，一副恭敬的样子而全村也像是被似乎在迎接什么可怕的东西似的气氛所包围笼罩着。

对天地之怒感到畏惧的小集落。

所谓的"红赞祭"，应该实就是和"地镇祭"差不多的仪式吧。在古时候很多地方都存在着这种仪式，而在其中又以用活祭品来令神灵息怒的仪式居多。这样说来身为"守护神"的"双子巫女"的使命，大概也是这么回事吧。如果说这种风俗现在还存在的话，那为何这个村子在祭典来临之前还是如此安静就好理解了。

成为"守护神"的双子巫女将会化为"红蝶"之姿重返村庄。

在祭主的屋子里还保留着不少这个村子自古以来的记录，其中大部分又与这里自古相传的传说、神话以及仪式相关的档案居多，对民俗学来说极为贵重的资料我也发现了不少。



这里所讲的"秘祭"被称为"红赞祭"，似乎是以双子巫女将"黄泉之门"封印的仪式。"红赞祭"共分为定期举行的"本祭"，以及当年的神事失败时才会举行的"阴祭"两部分。而这两者如果全部失败的话，"黄泉之门"将会招致被称为"大祸"的巨大灾难，从"黄泉之门"中溢出的无数死者那时将会遮天蔽日。

宗方说他的学时的朋友，叫做树月和睦月的双胞胎现在下落不明。

行踪不明的双胞胎，这倒是让我比较关心。如果能找到他们的话，说不定能打听出和仪式有关的事情。

当看完这三篇笔记时，一幕影像忽然间直刺入零的脑中。

在葱郁的草地上，一个提着手提箱的中年男子和一个青年走到了山顶的边缘，一言不发地望着山下那个年韵的村庄。

"这里就是皆神村啊……"中年男子喃喃说道。

画面突然变得一片黑暗，一个被绳子绑住四肢的男子被丢下了一个无底的深坑中。

"被严禁外传的神秘仪式。"

中年男子和青年来到了黑泽家的大门前，而在那里迎接他们的，是一个好似家主的老人以及一对都身穿着白色浴衣的双胞胎少女。

"以及，不允许看见的场所……"

树上的花瓣轻轻飘落于地，在老人的示意下，双子少女向来访的客人深深鞠了一躬以表致意，客人也向她们友好地回礼。而青年的目光则长时间停留在其中的一个少女身上。

"如果，用射影机给那个地方拍照的话……"

画面再度转变，出现的是御圀处被四块石柱包围着的，在它上面贴满咒符以及被数根麻绳捆住的巨石。当凝视着巨石数秒钟后，中年男子的眼中突然间充满了恐惧。

零被不远处那异样的声响猛然惊醒，她马上转头看去，那个身影却已经渐渐消失。不过从那一瞬间所看到的身形来判断的话，他与刚才零在幻境中看到的那个中年男子几乎一模一样。

那个中年男子大概就是笔记的记录者——名为真壁青次郎的民俗学者，而跟他在一起的青年也许就是笔记提到过的宗方吧。这两点零深信自己的猜测不会有错的。

在这几份笔记中，零隐约感觉到整件事情似乎正在慢慢明朗起来。但似乎又欠缺了什么，使得她怎样都无法将脉络连接在一起。双子巫女、红蝶、红赞祭、黄泉之门、大祸……这之间究竟欠缺了些什么呢？

零摇了摇头，努力将这些杂念赶出了脑外，现在她最希望做到的事情只有一件，那就是找到姐姐，然后两人一起逃出这个村子，其他一切都与这件事无法相提并论。

忽然间，从不远处的房间内隐约传来的女声让零警惕了起来。声音非常小，虽然听不清楚是说什么，但零却能清楚地感觉到其中蕴含着的痛苦与哀愁。当其推开鉴坛之间的房门时，房间角落屏风后的那幕情景吸引住了她的所有目光，那好像是两个人的身影，一个半躺着，另一个则半跪在地上将其抱在怀中。而此时，从屏风后传来的声音也清晰了起来。

"不过一直都约定好了吗……要两个人一起逃走的……大家……都死了……"

零迅速上前绕到屏风后，但令她吃惊的是，映入眼帘的竟然是晕倒在地上的令其一直担心着的茧。

"姐姐！"零赶忙半跪在地上将姐姐抱了起来。在她的不断呼唤下，茧慢慢地睁开了眼睛。

"零……"

"发生了什么事？"零急切地问道，可姐姐的回答却让她有些摸不着头脑。

"好像有人在叫我……让我回到这里……"茧的目光显得有些迷惑，声音也越来越小，"以及……再度进行那个仪式……"

"仪式指的是？"

当零刚问完这句话时，在笔记中曾出现过的几个关键词突然间一下子涌上了脑海。

双胞胎、红赞祭、红蝶

正当她逐渐将要把这些词融合在一起时，姐姐忽然好像想起了什么害怕的事似的将其紧紧抱住，不断低声说着。

"我们……永远都会在一起的……永远……"

"嗯……"零的脸上露出了一丝微笑，她轻轻抚摸着姐姐的头发，用温柔的声线说道，"不是都约定好了嘛……不管怎样，让我们先离开这里吧。"

半躺在地上的少女，半跪在地上将其抱在怀中的少女，以及那几乎相同的话语……

沉浸在喜悦中的零完全没有觉察到，此时两人映在屏风上的身影，与刚才她看到的那一幕几乎没有任何差异……



当两人正准备离开时，零在姐姐晕倒的地方发现了一张已经发黄了的照片。照片上的那两位一身白衣的少女正是她不久前在幻境中看到过的那对双胞胎，可奇怪的是，右边的那位少女的脸部已经看不清楚了，那不像是普通的刮痕，倒像是照片中的空间被扭曲了一样。

而在照片旁边，还放着一本绘有蝴蝶图案的日记，不过看来那只是日记的一部分而已。

今天，村子里来了客人。宗方君和他的学者老师。宗方君说他是因为担心树月君才来这里的。但是，村中的事情我们是不能对外人讲的。树月君从仪式那天之后就一直被关在"座"中。大概是为了不让他与村外的人碰面吧。

八重

学者先生用他带来的能显示出我们样子的小箱子为我们作了一张照片。虽然我的脸有点往外移了，不过我依然认为那是件美好的回忆。

那个人，也许要被××了。因为我们还没有完成××。在这之前，必须先让他逃走。只要我和姐姐合为一体的话，那就不会再有任何事情了。

纱重

纱重……八重……

那不正是白发少年口中曾提到过的名字吗？难道说被关押起来的他就是日记中所说的树月？而日记中用"××"取代的原文又究竟是怎么回事呢？

"这里……总觉得很怀念呢。"茧环视着周围的摆设脸上浮现出淡淡的笑容，"让我不可思议地感觉到很镇静。"

"姐姐，快走吧，我不想再待在这里了。"

"嗯……"

两人沿着零来时的路回到了中庭处，正当零想提醒姐姐大广间内有恶灵存在时，茧却突然向前跑去，好像是受到了什么东西吸引似的。"姐姐！"看到茧向那扇门跑去后，零急忙想阻止姐姐，但却晚了一步，茧已经打开了大广间的门并跑了进去。零拼命地追了上去，那时对姐姐的担心早已远远压过了对恶灵的恐惧，不过奇怪的是，当其进入大广间后才发现，刚才堆积于地的尸体那种诡异的气氛以及恶灵的踪影已经完全消失了，就仿佛它们从未在这里出现过一样。

穿过短短的通道后，站在大广间正中央的姐姐出现在她眼前，零这时才松了一口气。她正想上前，但心却突然间一紧，身体也不由自主地剧烈颤抖起来。

惨叫、笑声、哀求，无数具尸体堆成的尸海。

地板、屏风、墙壁，大广间内随处可见的血渍。

站在房间正中低头不语的姐姐。

站在房间正中狂笑的白衣少女。

这些景物不断在零眼前交错闪现，一时间白衣少女与茧的界限在她脑中变得模糊起来，而一种莫名的恐惧



感也在瞬息间充斥了她的全部身心。

零慢慢地向姐姐走去，脚步很轻，好像生怕惊动什么似的。茧依然低垂着头，站在大广间正中央一动不动。

"姐……姐？"当走到茧身边时，零停下了脚步，试探着问道。隔了几秒钟后，茧渐渐将头抬了起来……

"怎么了，姐姐？"

茧凝视着妹妹，过了好久才低声说道："……没什么，什么都没有……零，我们快点离开这里吧。"

零点了点头，向大广间另一侧的门走去，而当她推开门时，身后忽然传来了姐姐不知何意的低语。

"不要，不要再杀了……"

那仿佛是说给零，又仿佛是在说给她自己。

按照找到的地图来看的话，她们已经基本上走遍了黑泽家的所有房间，但却依然没有找到出去的方法，地下贮藏室那里虽然有一扇通往外面的门，但没有钥匙的两人也对那扇铁门束手无策。

"回来了……巫女……为了村子……杀……"

"大家……都死了……都是……因为我们……"

"八重……你真的一个人逃了吗……？"

诸如此类含义不明的话语每隔一段时间便会从茧的口中传出，但当零询问时，姐姐却只是一脸疑惑地看着

地，仿佛对自己刚才所说的话一无所知。

有什么事情已经发生在了姐姐身上，当那些言语与之前从各种文件中的事情发生的联系越来越多时，零几乎确信自己的想法是正确的了。逃出去！这个念头每时每刻都在自己心头响起。如果能够离开这个村子的话，这一切一定又会回到以前的样子，就像从未发生过这些事情一样，而在笼罩在姐姐身上的怪异气氛也必定会烟消云散。正是由于有这个信念，零才能够在这个鬼魅四溢的大屋中坚强地走下去。

当主手记 一

×的瘴气越来越强了。在之前的记录中，×的瘴气也从来没有如此强烈过。

近年来的青黄不接使死者的数量日益增多。由于立花兄弟仪式的失败，"禁"也在不断迫近。我正在催促其他村子献纳仪式所需的供品。已经不能再拖了。

年轻的悬人因瘴气而发狂，跳入了×。我们不得不再利用有罪的人做成新的悬人。

再这样下去的话数年间都会被淹没×。只有把女儿们当作红贽举行仪式了。必须赶紧为八重和纱重净身这都是为了村子……

当主手记 二

"宾客"来得正是时候。

让那个男人成为楔以执行阴祭，只有用他来暂时镇压×了。

绝不能让他逃走。

当主手记 三

在生下双子后，我的妻子由于过度的悲伤而跳入×中自尽了。

在那以后，为了不让她们感到寂寞，我尽量让八重和纱重感到自由不受拘束地成长。

因为听说×能平静地结束一个人的痛苦。

姐姐亲手杀死妹妹的红贽的仪式。

虽然这是如此残酷，但除此之外别无他法。

当主手记 四

八重和纱重被变成鬼贽的少年唆使离开了村庄。虽然由于楔的原因而暂时有所抑制，但×的震动却始终没有平息。如果不尽快抓到她们两个的话，这个村子就将被×所吞噬。

为此，就算她们是我的女儿，也不得不把她们抓回来。

当主手记 五

八重没有回来。是抛弃了纱重，还是死在森林里了呢？

有了净过身的巫女，说不定纱重一个人就能暂时阻止×。

根据残留下来的记录，我决定让妹妹纱重一个人进行仪式。

八重，你为什么要逃走？为什么不回来？

[illegible]的日记 二

还是搞错了。也许正如树月君所说的吧。亲方君的老师要被××了。我必须要去阻止那种事发生，否则反倒像睦月君那样人们会突然死去。如果不去救他的话……

牢房的钥匙之一，已经被当司带到绳之御堂去了。

八重

父亲好像决定要把那个人××了，即使他是亲方君的老师。牢房的钥匙之一就放在父亲房间的书架上。为了阻止被×，现在已经别无他法。只要我们完成红贽的话，也许就不会再有这样的人了吧。

纱重

[illegible]的日记 一

马上就要到仪式之年了。树月君和睦月君进行的仪式并没有平息灾难。而今年的仪式就轮到我们了。

我和纱重一起离开了村子。是树月君放我们逃走的。

我们俩人一直都生活在一起，也曾约定过会永远在一起的。

八重

其实，我不逃跑也没什么的。但是如果可以和姐姐在一起的话无论去哪里我都愿意。所以，不要丢下我一个人。

纱重



通过在屋中各处发现的黑泽家当主及纱重和八重的笔记，零已经渐渐有些明白了之前在这个村子里发生过的事情，不过那个被村中所有人忌讳，甚至不敢说出名字的那[illegible]笔记中的记述，来村中勘察仪式及[illegible]乎被关押进了黑泽家的牢房，说不定在牢房中有他留下的文件。不过，要想进入牢房里面，首先需要找到开启牢房的两把钥匙，而八重和纱重的日记中恰好说明了钥匙放[illegible]

从当主之间的书架上得到了阴之键后，下一个目标便是格子房间中的阳之键了。但要想进入那个房间则需要两人在长廊两旁同时踩下机关才行。

"零，我站在这边，你去另一边吧。"茧踩在右边长廊地板上的机关上，转身对妹妹说道。

零点了点头，转身向左边的走廊跑去。两条长廊距离只有十余米左右，通过之间的树丛也可以依稀看见另一侧的情况。当零走到长廊中间时，忽然感到另一侧的气氛似乎有些不对。她扭头望去，白衣少女的身影在右边的长廊上转瞬即逝。而直到她跑到这一边的机关位置为止，再也没有出现过任何异常状况。

当零站在机关上时，两侧的两扇小门发出了"咔嗒"声，那是机关已经被打开的标志。零扭头看了一眼站在另一侧的姐姐，刚想推门进去，忽然，茧的话语传入了她的耳中。

"约定好了哦，我们……永远都会在一起的……"

在那一瞬间，零突然有种奇怪的感觉。

仿佛在很久之前，就在这个地方，就是这样的处境，有人曾站在姐姐站着的那边，说过与姐姐相同的话语。不过[illegible]那时站在这边的却不是另一个孪生少女[illegible]

当在房中找到另一把钥匙后，两人又打开房间尽头的[illegible]来到了[illegible]各种各样的[illegible]天井上垂着无数根麻绳，[illegible]式一样。

"零，[illegible]"茧抬头望着天井，又一[illegible]

[illegible]从一进入这个房间开始零便感到浑身都不自在，[illegible]的冰冷感及不时传入自己耳中的[illegible]一刻都不想留在此处。

"姐姐，我们先去牢房那里吧。"

茧将目光从天井移了回来，看着妹妹点了点头。

从这里到座敷牢用不了太长的时间，没过一会儿两人便来到了牢房的囚门前。在这一路上她们不时会看到一个中年男子的浮游灵在自己不远处出现，虽然看得并非非常清楚，不过零还是能确认那就是曾在自己幻境中出现过几次的民俗学者——真壁清次郎。从出现又消失的位置看来，他似乎是在引领姐妹两人来到牢房。

当用两把钥匙开启了牢门后，零和茧总算来到了曾关押过真壁清次郎的牢房内。在那里，她们又找到了剩余的几本笔记。

[illegible]

这两家中的双子少女告诉我"阴祭"马上就要开始了，并让我趁夜间从侧门逃走。我正想询问她们，但她们却立即离开了。我至今没看出其他人有什么异样的举动啊。被关押我们的村子如此盛情款待难道是因为有什么理由存在？为了慎重起见，也许该让亲方先离开这里为妙。

[illegible]

有些古老的山村中有将活物作为生贽（活祭品）举行祭典的习俗。

那些当家们在抓到我的时候口中不断地说着"宾客"、"成为楔"之类的话，而少女们曾经说过的"阴祭"指的又到底是什么？

[illegible]

牢房的看守一句话都不肯说，这与我刚来村子时对我的态度完全不同。难道我就是因为这个原因才被抓来当牺牲的？这个座敷牢好像原来是个书房，我从中找到了从未见过的重要古文书。我总算可以进行更深入的研究了，即使研究得出的结论不会被任何人看见也没有关系。

"虚"

不知是从何时开始，自古以来这里就存在有连接现世和黄泉的洞穴。如果打开盖的话，恐怖的灾难便会降临。我认为这便是流传于此地的"黄泉之门"的传说源头。在各种古文书上作为禁讳的地方都会用×来表示。

成为"贽"的人们的痛苦，将会变成封印"虚"的力量。

"悬人"

是为了守护虚，为仪式的准备而造成的人，才能接近虚的也只有他们。

选中为"悬人"的那户人家，到了举行祭典的年份都要把眼睛缝起来以防止其看见"虚"。而违背村里的禁令，擅自偷窥"虚"的人也会被强制成为"悬人"。

从那以后，他们便只能一直生活在地下，再也不得回到地上。

那种被严厉禁止看到的地方，到底是什么样子的呢？

[illegible]的笔记 十

"双子巫女"

在"红贽祭"上，"双子巫女"会被作为"贽"而献出。

有时也会有双胞胎兄弟举行仪式的场合。那种场合据记载会被称为"双子御子"。

这个地方一直坚信，双子原本是一个人，只是分别出生而已。所谓的"红贽祭"，就是在"分成两部的身体再度合一时，那个巫女便会涌现出神子之力"的传说下产生的仪式。书面有着"姐姐把妹妹×，投入×"的记载。用××表示的部分，恐怕就是禁止用文字书写下来的那个仪式吧。

"贽"字就是那些内容的表示。

×是替家之人以眼看出的门

不要看×

若在未准备好到×时眼睛就将失去光芒

不要谈论×

若你谈到×时就将再也无法发出声音

不要听和×有关的话语

若你听到×时就将永远失心

壶。

用、来表示的那个地方终于在笔记中有了真正的名称。零凭直觉感应到，那里便是这起事件的起源之地。如果能去到那里的话，也许就能够找到逃出这里的方法吧。

至少……

值得庆幸的是，在牢中她们总算发现了打开地下贮藏室那扇通往外界的铁门的钥匙。"快走吧，姐姐，让我们尽快离开这里。"零推门走了出去，但当她回头时才发现，姐姐呆呆地站在原地没有动脚。

"零，我渐渐地想起来了……我曾经来过这里……"

突然间，从上方猛然落下的铁门将茧关在了牢房里面，任凭零如何努力也无法将其打开。

"姐姐！不行，怎么也打不开！"零着急地喊道。她看了看周围，但却没有发现铁门的钥匙。"姐姐，某个地方一定有钥匙的，我现在就去找！"她通过铁门上的小洞向姐姐说道。

"不要！"茧几乎是冲到了铁门前，她跪在地上大声喊道，"求你，求你留在这里！"

"没关系，姐姐，我很快就会回……"

她的话被茧的哀求声硬生生地打断了，"刚才不是都约定好了吗？你不能丢下我，你已经不能丢下我了……"

昏黄的天空，昏黄的森林，在森林中奔跑的少女。

"快点啊，姐姐。再不快点的话，我可要丢下你了哦。"

"等等我，零，别丢下我一个人！我快跟不上你了！"

突然间，身后的惊叫声、好像什么东西的滑落声同时传入了年幼的零的耳中。

在山沟的最下方，一个失足掉落而昏迷的少女就一动不动地躺在那里……

"姐……姐……"

"对不起……对不起……对不起……"

"不要丢下我……不要再丢下我一个人啊……"

茧的低声呜咽又一次将零带回到现实中，她望着姐姐，咬紧牙下定了决心。"我马上就回来。真的，我马上就会回来的……等我一会儿！"为了怕自己的决心再度产生动摇，她立即转身想离开这里，但就在她跑开没两步时，一个从未听过的低沉声音从其身后传了出来，将她的行动硬生生地阻止住了。

"姐……姐……"

零猛然转身，那个声音又一次缓缓刺入她的耳中。

"姐姐……你又要丢下我一个人……不管了吗？"

通过小窗口看去，牢房中的茧垂着头一动不动，就像没听到那些话一样，而牢中也没有其他人存在。

可是……

那个声音，就是从牢房中传出来的……

第五刻：宴 —二二—

"求求你，不要离开我……我讨厌一个人待在这里……"

"八重……你又违背了约定……"

"不要走，不要丢下我……"

在空气中不时会传出这些话语，即使茧已远离座敷牢，那些话语依然回荡在其耳旁，连绵不断。

利用从座敷牢中找到的钥匙，茧在避开地下贮藏室那个穷追不舍的宫司之灵后，成功地打开门走出了黑泽家，而就在其出门的一瞬间，手电再度恢复了光亮。不过，现在零依然对如何将姐姐救出来没有任何头绪。

"如果你无论如何也无法从村中逃离的话，那时再来找我吧。"

银发少年的这句话突然在零的脑中闪过，而他也是零此时唯一的希望了。一想到这个，她马上以最快的速度向藏那边跑去，没过几分钟便来到了那附近。但就在这时，一个白色的身影忽然浮现在藏的附近。

又是那个白衣少女，就在离零不到五十米处，她正站在被锁住的藏前面掩面哭泣着。那楚楚可怜的样子几乎让零怀疑她与自己在大门间遇见的那个站在尸海上狂笑的少女是否是同一人。几秒钟后，她的身影渐渐化为了虚无，留在藏前地面上的只有一本日记的某一部分及一颗发光的灵石而已。

姐姐，为什么你一个人逃走了？树月君变成现在这样，都是因为我们啊！明明约定好要一直在一起的。

纱重

"回来吧……我不想一个人……这里好暗……八重……"

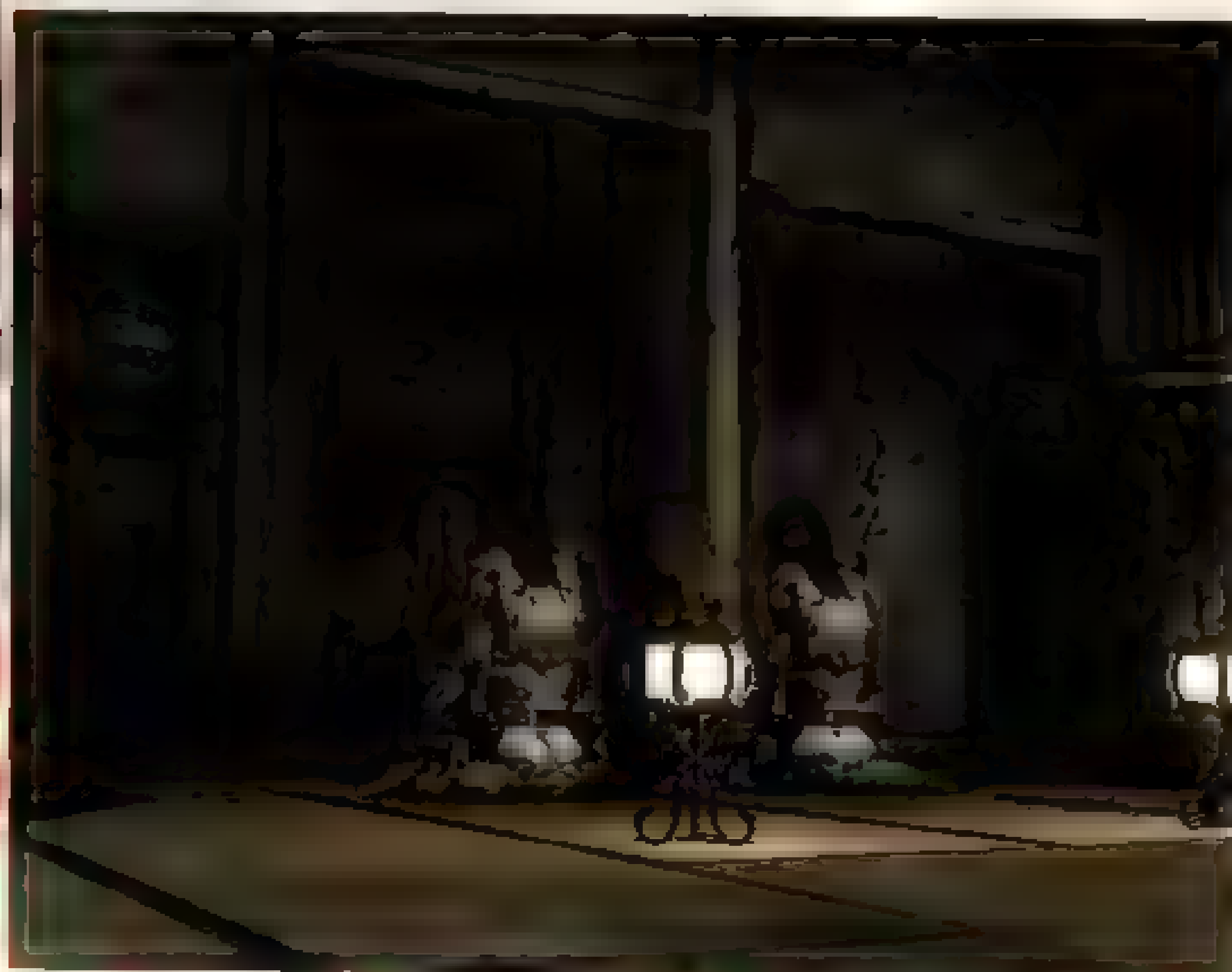
当零将灵石放入收音机后，听见的又是那充满哀愁的抽泣。她深吸了一口气，推开小门又来到了那片空地上。

"八重，来这里。"银发少年依然站在铁窗后，似乎一直在等着零来，并在听取了零的求助后告诉她钥匙就在逢坂家的地下室内。

"八重，一定要和纱重一起逃出去啊。"他盯着零的眼睛说道，眼神中充满了忧郁，"我不想让你变成我这样，逃吧。我被关在这里是我应得的惩罚……我用这双手……不过，我不认为仪式是正确的，一定还有其他什么方法可以避免那样。"

少年的声音越来越低，他垂下了头，一句话都不说了。零向他感激地鞠了一躬，转身向逢坂家的方向跑去。

数只红色的蝴蝶依然在空地前回旋飞舞着，当零离开后，少年看着牢狱外一直在自己正前方的空中盘旋着的那只红蝶，长叹了一口气，闭上眼睛幽幽说道："保佑她们吧，睦月……"



正如银发少年（立花树月）所言，在逢坂家的地下室中零果然找到了那把钥匙。不过，随之而来的还有另一种东西……

望着突然出现在自己身后的那只全身灰白、眼睛被一块缠在头上的布紧紧封住的怪物，零由于突如其来的巨大恐怖感而一时呆立在了原地，一动都不敢动。但那只离自己只有咫尺之遥的怪物仿佛没有看见自己似的，只是不断向不存在任何事物的空气中挥动着手臂。忽然，零想到了真壁清次郎笔记中曾提到过的一个名词，立即用手捂住了自己的嘴，一点大气都不敢出。果然正如她所料，隔了十几秒钟后，那只怪物缓缓转身，向着地下室的另一侧走去。

忌人。这应该就是那种永远只能生活在地下的生物没错了。

当那只忌人逐渐走远后，零立即拿起掉在地上的钥匙逃离了这里，飞快地向着黑泽家跑去。可当她用钥匙开启那扇铁门后，却吃惊地发现姐姐已经不在座敷牢中了。

门在零来之前没有任何曾开启过的痕迹，而房中也没有其他可供离开的通道。姐姐是如何离开这里的呢？这让零百思不得其解。

"逃走了……又只留下了我一个人……"

借着微弱的烛光，在牢房的墙壁上零看到了刚刚刻在上面不久的这样一行话语。而从桌子上，她找到了茧留下的一封留言，不过，那却不像是留给自己的。

"树月君，对不起。我必须向你道歉，还有千岁也是一样……"

在那封留言下还有一张照片，照片上的人正是被关押在藏中的立花树月。此时，幻象再度浮现在零的眼前。

树月躲在树后仔细观察了一下周围的情况，然后转身对着自己身后的两人说道："你们就从这里逃走吧。"

身着白衣的双子少女对望了一眼，虽然妹妹脸上流露出一丝犹豫，但当看到姐姐那坚定的表情后便将自己想说的话埋藏在了心底。

"千万别回头啊！"望着向林中山道跑去的姐妹俩树月大声喊道。

"等等我，八重，不要丢下我一个人！"跟不上姐姐步伐的妹妹在其身后不住呼喊着，但姐姐却始终没有减慢脚步。

"快跑啊，纱重！"

突然，急着要赶上姐姐的纱重左脚踩偏，在一声惊呼后掉下了山崖。

画面一转，纱重已经被抓回到了皆神村的逢坂家中。

"还有一个还没有抓到。"围在其身旁的村民们小声议论着，脸上都露出了憎恶的神情，但纱重却只是低垂着头一言不发，脸上的表情始终没有变化过。

"八重一定会回来的……一定……"

画面再度转变，这时零看到的却是走出黑泽家大门，正向另一侧走去的姐姐。而当她马上赶到姐姐出现的地方……桐生家附近时，无意间抬头发现了在连接桐生家和立花家的双子之桥上慢慢走着的茧。在零的不断呼唤下，茧依然渐渐消失在了她的视线中……。

第六刻：逃婴 —？？？—

作为皆神村四大家族的桐生家，感觉却与其他几家完全不同。在屋中人形木偶随处可见，无论零走到哪个房间，都有种屋中的木偶正在身后用冰冷的眼光盯着自己一样的感觉。

在这充斥着怨灵和浮游灵的大屋中，空气不断回荡着一个女孩充满稚气的声音。

"为什么要杀我……我不想被杀……"

有着一头灰色长发的双子少女，在桐生家的好几处



零都看到了她们转瞬即逝的背影。不过，其中的一个却给零一种异样的感觉。那不是人，但与怨灵的感觉也不尽相同。那究竟是什么？

为什么要杀我为什么要杀我。
为什么要杀我为什么要杀我。
为什么要杀我为什么要杀我。
为什么要杀我为什么要杀我。
为什么要杀我为什么要杀我。

我的双手勒紧了莉的脖子。它是如此柔软、如此温暖，慢慢地蠕动着。但是，单凭我的力量的话好像只会让莉感到痛苦。虽然雪司大人下令要人帮我，但莉却说只想要我一个人那样做。最后，我和莉合为一体了。但她还是死了。

我已经没有人说话了。

父亲带回了莉，在我逃了好多次最后莉也终于原谅我了。我不会再杀她，也不会让别人再杀她了。父亲说莉只是一具躯壳，想要将她杀死，我绝对不允许！不能让这样的事情再发生了。

我不需要自己的代替品。我要和茜姐姐在一起，我和茜姐姐是一体的。所以，我要毁了它，杀了那个木偶。

为了安慰变成“鬼隐”的姐姐茜，我做了一个莉形状的木偶。从仪式之日之后我的悔恨也越来越深。失去所有感情的茜，如果将她与木偶摆在一起的话，没有人会分清到底她们之间有何不同。

茜总是不肯离开莉的身边，不停地和莉说话。她们在说什么我不知道，她的心渐渐地恢复了吗？

如果不举行仪式的话……

莉就不会变成蝴蝶，茜也不会失去心了。

昨晚我看见莉一个人在走动。我原以为那是茜，但那却是木偶的脚步声。难道是由于茜过于思念莉而被恶灵附体了吗？

我也曾听过拥有魂魄的木偶会成为躯壳来吸取人的灵魂的传说。

没过多久，茜也不成人样了。被莉操纵的她成了一具只会重复说着“我不想杀你”的木偶。即使从外表看来她同我女儿完全一样，但我也不得不再次将莉杀死！

茜通过深道破坏了机关，拿走了木偶的一部分。

原本是一对的双子木偶已经无法恢复原状了。必须将变成躯壳的莉投进×，令她的灵魂回到黄泉才行。

那条道路也能够通往×。

我看见莉了，可我分明已经把她丢进×里了啊……

莉哀求我要把那具取代了她的躯壳杀死。

我做了对不起她们的事情。那都是我的错。莉明明已经与茜合为一体了，我却还要做那个东西。

我觉得莉好像要告诉我机关的头部和双手的下落。

在屋子的某处，隐藏在箱子中。

要让外壳回到×　首先要把木偶吊起来杀死肉身，然后将其抛进×中。

莉没有被我杀死，但她却想操纵茜杀了我。我必须将那个外壳扔到×里去。

即使冒着破坏禁忌看见×令双目失明也无所谓。

我不得不再次杀死自己的女儿了……

即使让茜再次感受到失去自己最重要的人的痛苦也没有办法。

如果不举行仪式的话，就不会有这样的感觉了……

通过从大屋各处找到的这些资料，零也大体上了解了很久之前在桐生家发生的那个悲伤的故事。当将桐生家主（桐生善达）及可怜的双子少女之灵都用射影机击败后，零打开双子人偶身后的机关来到了地下的深道内。而当其走到深道中央时，一个哀怨的女声突然从身后传入了她的耳中。

“又要　抛下我一个人逃走了吗……”

零猛然转身，周围的景象也在那一瞬间突然变为了只剩黑白两色，而在这世界中，染满面前少女那身白衣的鲜血显得分外恐怖。在一阵狂笑之后，少女一步步向零走来。零马上举起射影机，可令她惊惧的是，镜头内竟然到处都找不到女子的身影。当她放下射影机时才发现，少女已经走到了离自己只有几步远的地方。

“又要……抛下我一个人逃走了吗……”

她慢慢地逼近零，杀气弥漫着全身。零不由自主地后退了两步，立即回身向另一侧逃去，并通过深道尽头的梯子爬上了与桐生家相连的立花家，逃离了这场危机。但此时，另一个危机却将其团团笼罩。

此前她一直依赖的射影机和手电，都不慎遗落在了地道内……



怨灵依然充斥在整个立花家内，但失去了对抗它们唯一武器的零在遇到它们时却只能选择逃跑。

逃，不断地逃。

在这十几分钟内零一直在拼命地跑着，而白衣少女始终不紧不慢地在后面紧随着她。她究竟是谁？如果说她就是黑泽纱重的话，那为何不时又会有在自己身后的就是姐姐的错觉？

“我一直都在等着……一直……一直都是……”

“不要、不要再丢下我一个人了！”

“求求你，开开门，求求你。”

“零，救救我。”

“为什么……那个时候你要抛下我一个人逃呢？”

纱重和姐姐的质问和那悲伤的哀求不停交替盘旋在自己耳畔，有时零会在前方看见姐姐的身影，但当她追上前去后却发现那是脸上带着诡异笑容的纱重。在逃入井列座敷后，零躲在衣柜内，蹲在地上捂住自己的嘴，大气都不敢出　声。直到声音消失近10分钟后才敢从里面出来。

十几分钟后，当零避开地下深道内恶人的攻击再次拿回射影机和手电时，纱重和姐姐的声音也慢慢在其耳畔消失了，但刚才的那一幕却让零至今心有余悸。她将射影机和手电紧紧抱在怀里，全身不住颤抖着。

我会……死吗？我不想死！

这就是她在拼命逃跑躲避纱重的追杀时不住在心底狂喊着的两句话。仅仅在几小时之前，自己还和姐姐在河边嬉戏着，而姐姐那时的笑容至今还在脑海中清晰可辨。可现在……

“为什么会变成这样……”她双手掩面，眼眶不知何时已溢满了泪水，如果能够再次选择的话，她绝对不会硬拉着姐姐一起来这附近游玩。但事已至此，想什么都没有用了。一定要逃出去。在下定决心后，她擦干了泪水，再度回复了刚才那坚定的神情。

“走吧。”她轻轻对自己说着，毅然推开了通往立花家的门。

宗方良藏。在立花家发现的日记中零又看到了这个名字，他应该就是和真壁清次郎一同来到皆神村的那个青年男子吧。从文中看来，小时候曾来过这个村子的他和立花树月及睦月是好友，而他也是接到树月“请你在祭典之日来接八重和纱重吧”的来信后才会来这里的。但村民们在听到他的询问后却都给了他“树月和睦月已病死”的回复。但宗方却对此抱以怀疑。

“我按树月在信上的话轻声告诉八重自己会在祭典之日来接她的。听到这句话后，八重的身体瞬间僵住，然后装作什么都没听见似的回去了。果然她们是准备在祭典那天从村子逃跑啊。但这样的话，树月现在也应该在这个村子的某个地方吧。”

“树月，我希望你能读到这封信。我已经不能再在这个村子了。我会依你所说在祭典之日来接八重和纱重，她们出村后就交给我吧。带她们出去以后我一定会来接你的。”

看完这两段话，再结合之前曾从幻境中看到过的情景后，零基本上已了解了幻境中的那一幕究竟是怎样的意思。姐妹两人为了逃避那未知的仪式而计划离开这个村庄，但可惜的是，最终逃出去的却只有八重一人。宗方之所以没见到树月大概也是因为他那时已经被关进藏里面了吧。不过，纱重究竟为何会变成现在这个样子呢？那个仪式又究竟是怎样的呢？

一个个疑惑正在被慢慢解开，但剩下的疑惑也随之越来越大。零将目光从笔记上挪了回来，轻轻咬了咬上唇。正当她想再回到一楼看看情况时，突然听到好像附近有一个女子的哭声。

那是姐姐的声音！零立刻循着哭声传来的方向跑去，当来到树月的房间前时，她终于通过小窗口看到了正背对着自己趴在书桌上抽泣的姐姐。

“树月君，对不起……对不起……”

“姐姐！”她急切地对窗子中喊道，可姐姐却只是在那里哭泣，就仿佛没听到妹妹的呼喊一般。门被锁住了，任她怎么用力也无法动其分毫。

正当零对此束手无策时，忽然，一阵铃声从另一侧传来。当她转头看去时，出现在自己眼前的竟然是一个身穿红色和服的小女孩。

“这里这里。”丢下这句话后，小女孩跑出了零的视线外，留下的只有那不绝于耳的清脆铃声。

但当零追上她之后，迎接她的却是与红衣女孩之灵的一场战斗。不知为何，女孩似乎对零抱有很深的恨意。

“都是因为你，都是因为你。”

在零手持射影机与其周旋的期间，女孩一直一边这样哭喊着一边向零袭来，直到最后一刻也不例外。在小女孩消失的地方，零找到了这样一篇日记

在仪式的那一天，树月哥哥一个人回来了。原本乌黑的头发变成了雪白。睦月哥哥到哪里去了？

睦月哥哥不在以后，树月哥哥也很少和我说话了。尽管他还是一如既往地温柔，但是，他的目光中却总是充满着悲伤。在仪式的那天一定发生了什么事。



树月哥哥给了我一个铃铛，那是为了让胆小的千岁在不小心走到危险的地方后也能够被人立即发现。当树月哥哥听到铃声后就会赶来，而且就算千岁躲起来偷偷哭泣，树月哥哥也会知道我在哪里了。

都是因为八重姐姐，树月哥哥不知被带到什么地方去了。

为什么？

哥哥又没什么错。

明明都是因为那个人逃走的缘故！

好可怕，家里变得一片漆黑……家中明明没有一个人。但我却总感觉有很多人在外面。树月哥哥，快救救我！我好害怕！我不能从壁橱中出来了。快救救我！

当看完这篇日记后，零的目光不由自主地移到了桌上的那张立花树月、睦月与他们的妹妹千岁的合影上。照片上的二人脸上都洋溢着幸福的笑容，但现在……

“好黑……好可怕……树月哥哥……救救我……我好害怕……家中有好多好多人……我不敢出去……”

但听完通过灵石传达出来的千岁临死前的心声时，零不知道该说什么才好。同情、怜悯、悲伤，甚至愧疚的心情同时涌上她的心头。不过，现在已经没有时间再想这些事情了，拿着从千岁身上掉下的钥匙，零进入了树月的房间，但姐姐却又一次神秘失踪了。房间里空荡荡的，只有书桌上的一点烛光显示了姐姐刚才曾在这里出现过的痕迹。

如果我们成为红赞的话，那八重和纱重就可以不用举行仪式了。但要是我们的仪式失败的话……那下一次成为红赞的就只有她们了。

必须让八重和纱重逃离这个村子，那些事情已经不能再重复了。一定还有其他方法的。不能让八重和纱重再经历这样痛苦的回忆。

在暮羽神社下有一条古老的深道，自从很久以前曾有双胞胎从那里逃走后，进入深道的门便被封印了起来。我从祭主那里听说那对双胞胎在逃跑的途中由于塌方而被压死了，对此感到怜悯的他下令在祭祀“鬼 ”的朽木中施下了封印。如果能够解开封印的话，也许就可以从村子里逃出去了吧。

通过深道，往后就只需往森林中跑就可以了。但要记住绝对不能回头。

但是，对于那么温柔的两个人来说，这能做到吗？

仪式马上就要来临了。想带着身体虚弱的睦月逃离村子显然是不可能的事情。但也绝不能把他抛下。睦月对我说不管发生什么他都会原谅我。而且他也不希望让八重和纱重经历这样痛苦的回忆。

我们约定好一完成和睦月的仪式，就想办法让八重和纱重逃走。睦月会变成蝴蝶守护着村子里，而我也要留在村子里，为了和睦月一起……

暮羽神社的深道……自从来到这个村子之后，希望的光芒第一次在零的心底亮起。快些找到姐姐吧，然后两个人一同穿过深道逃出这里，远离这被诅咒的村庄。可就在这时，一种熟悉的声音却让其浑身剧烈一颤，手中的日记也由于过度[illegible]。

那是纱重的狂笑声，而且声音正离自己这边越来越近……

当那个白色的身影在窗前闪过时，零的身体几乎僵住了。她睁大了惊恐的眼睛盯着门口的方向，呼吸一瞬间变得极为急促。没有地方可逃了，甚至连藏身的地方都没有。如果被纱重发现自己就在这个房间的话，那自己就只有死路一条。“求求你，千万不要进来啊。”零在心底中不断狂喊着这句话，但是，神没有听到她的呼声

伴随着刺耳的吱啦声，门缓缓地打开了……

绝望在霎那间充斥了她的整个身心。

忽然，一个身影猛地将门推开扑到了她的怀中。零万念俱灰地闭上了眼睛，但从怀中传来的那个声音却是如此地令其怀念。

“零……零……”

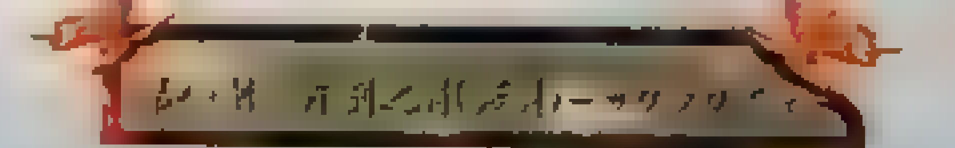
“姐……姐？”零被刚才的恐惧所吓坏了，直到现在还不敢相信进门的竟然会是自己的姐姐。

“零……我不知道自己究竟是怎么了，但是，无论零做了什么，我都会原谅零的……”茧将头深深陷在妹妹怀中，用带着哭腔的声音说着，“不要……不要丢下我一个人……”

“……我绝不会丢下姐姐的！”零将双手放在茧的肩膀上，盯着她的眼睛认真说着，“我一直、一直都在找姐姐你呀。让我们快离开这里吧。”

“……嗯……”茧抬起头，用手指轻轻擦了一下眼角处流下的泪水，脸上浮现出灿烂的笑容。

零那时无论如何也不可能想到的是，那是她最后一次看到姐姐的笑容……



从逢坂家的方向看去，在漆黑的夜色中能清楚地看到御园那里数十支火把舞动的轨迹，那大概就是仪式即将开始的预兆。而零本来想带着茧一同前往藏与树月见面的，但去到那里之后却发现那扇小窗已经被紧紧关闭了，而里面也没有传来对零呼声的回应。

“仪式快开始了，我们早点去朽木那里吧。”零扭头对姐姐说道，“快些解开封印离开这个村子。”

就在暮羽神社不远处的那棵参天巨树即便是在黑夜中依然非常醒目，因此姐妹两人没花多长时间便找到了它，并通过树根处的大树洞钻入了朽木内。

令零惊讶的是，朽木内的空间非常大，几乎和一间普通的房间没什么区别。而里面双子地藏前的蜡烛也让两人对树洞内的景象一目了然。

双子的地藏在树洞内随处可见，而无数个插在地上的红色小风车更是在这昏暗的环境中格外突出。但在无风的树洞内它们却只能是静静地立在那里一动不动。这时零发现，树洞正中的那个祭坛似乎有些异样，在它中央处有着一个似乎可放入什么东西的机关，而其周围的空间一直处于诡异的扭曲状态。如果她没有想错的话，那大概就是树月在日记中曾提到过的“封印”吧。只要能设法开启机关让其打开，那暮羽神社里通往深道的门便可以开启。不过……如何才能解开封印呢？

忽然，茧脚一软瘫倒在了地上。零被这突如其来的变故吓了一跳，连忙蹲下身问道：“姐姐？你怎么了？”

“对不起……”茧慢慢合上了眼睛，声音也变得越来越低，“让我……稍微休息一下吧……”

当说完这句话后，茧便沉入了梦乡。当明白姐姐是因为过度疲劳而需要休息而不是其他什么事情时，零也安心了许多。在自己看不到的地方，姐姐一定经历了许多事情，也该让她好好睡一会儿了。而在离姐姐躺下不远的地方，零发现了真壁清次郎留下的又一本笔记。

这个村子的仪式与双胞胎有着很大关系。近年来太政官发布了关于双子出生顺序问题上的布告。“先出生的一方就是哥哥／姐姐”。

根据地方的不同，区分双胞胎长幼的规定也不同，但从那天起，一律规定将先出生者作为哥哥／姐姐。我觉得了这和村子的仪式似乎有些关系，于是去问祭主，但是他却以“惯例就是惯例”为借口一笑置之。

这个村子，是按照自古的惯例，以“后出生者作为哥哥／姐姐”的规矩来执行仪式的。

如果只是留在这里的话，那什么事情都无法解决。这里看来一时不会有什么危险，因此零打算先让姐姐在这里休息，自己再到藏一次看看是否能从树月那里得到什么情报。当看到姐姐睡梦中那安祥的面庞后，零脸上也露出了安心的笑容。

“等着我，姐姐，我一会儿就会回来的。”她轻声说着，握住了姐姐的手。但突然间，幻觉又一次出现在她眼前。

无数根插于地上的红色风车，在其之后耸立的巨大红色鸟居。

零慢慢行走在这阴暗的地道内，走过红绯，走过鸟居，向地道的最深处走去。那仿佛是一条无休止的路。不知走了多久后，她终于停下了脚步。

“姐姐，在哪里？”

她看到站在几十米远处一动不动的那个女人，沉声问道。

女人没有出声，只是将手指指向自己下方。

那是一个约有数十平方米之大的大坑，但由于距离的缘故零无法看到坑内究竟是怎样的。

她一步步走到大坑正前方，蹲下身向下看去……

忽然间，一切都消失了，零的意识又一次回到了现实中，而在她面前，姐姐依然躺在那里安详地睡着。

零用力摇了摇头，转身爬出树洞来到了朽木外，立即向着藏的方向跑去。而在藏前面，黑泽纱重的背影又一次跃入了她的眼中。但此时的纱重给她的感觉却与平时截然不同，丝毫没有前两次时的那份杀气与怨念。

“树月君，在仪式开始之前，我还想再见你一面，都是因为我你才会这样的……”

在大门前，纱重一直小声重复着这句话，当零渐渐接近那里时，她的身影也渐渐消失了。这时零发现，那扇门的锁不知何时已经被打开了。

零迟疑了一下，还是推门走了进去，但就在她的脚踏入藏里的那一刹那，幻觉再度出现了。

“树月君。”

纱重小心地走进藏内，轻声呼唤着树月的名字。可

是，映入自己眼中的那一幕却使得她全身的血液在瞬间凝固了。

在面前的牢房中的，只有一具吊死在横梁上的尸体。

有着银色头发的少年的尸体……

纱重将目光从尸体上移了开去，她紧咬着下唇，努力想控制自己的感情，但泪水还是忍不住夺眶而出。

“你已经看过了，现在走吧。”押送她前来的那几个村民出现在了她的背后，说道，“仪式就快要开始了。”

零猛地睁开了眼睛，在面前那个本来空空如也的牢房内，立花树月的灵就站在自己的正前方，静静地注视着自己。

“如果……你们能逃出去的话，睦月也会安心的吧……”

在留下这句话后，树月的灵永远消失在了零的面前。零被这一幕深深地震撼了，她不自觉地用手掩住了嘴，长久都无法挪动脚步

红绳的日记 七

听说东方已经到村里来了。是因为看到了我寄出的叫他来接八重和纱重的信才来的吧。可是，既然会把“客来”招进村子，难道是想把他们当为“楔”以举行“仪祭”不成？

绝不能把无辜的他们牵涉进来，得快点让他们离开这里才行。

红绳的日记 四

睦月会原谅我吗？

我没有让他变成蝴蝶。

更没有与他合为一体。

我确实做不到那些事情。

这样的我能得到他的原谅吗？

红绳的日记 五

启动风车机关的其他三把钥匙果然藏在桐生、逢坂和黑泽家。好像谁都不认为已经结束仪式的我会起这种念头。

这样的话，应该可以很快拿到它们了吧。

让八重和纱重逃离这里，这大概就是我最后的任务了。

“……纱重……我做错了吗？我……没有救到任何人……这样的我……永远无法得到他的原谅吗？”

在灵石（水晶原石）中传来的这句话，便是立花树月在绝望地离开这个世界的最后遗言。零怎么也没有想到，一直给自己指导的，被自己认为是村中惟一生命的银发少年竟然也是灵，而她可以清楚地感受到从日记中传达出的那份彻骨的哀愁与痛苦。

在最后向牢中看了一眼后，零默默地关上了房门。

逢坂家的一楼纳户、桐生家二楼障子之间的隐藏房间、皆神寮地，再加上树月房间内。当从这四个地方取得了日记中所说的四个家纹风车（钥匙）后，零再度回到了枯木内，姐姐依然在那里沉沉地睡着。

将家纹风车都按照正确的位置放入祭坛的机关后，伴着机关开动后从祭坛后吹来的风，枯木内的无数个小风车也随之同时开始了转动，那是神社的封印已经被解除的标志。零蹲下身去，轻轻摇动着姐姐的肩膀。

“姐姐，起来吧，我们可以离开了。”

“无论……什么……”还处在半睡半醒中的茧含糊不清地说着意味不明的话语。数秒钟后，在零的呼唤下，她慢慢睁开了眼睛，她静静地看了妹妹一会儿，轻声说道：“无论零做了什么事……我都会原谅零的……”

“姐姐，醒醒。”此时的零以为姐姐还在说梦话而没有对她的话多加理会，而是继续说道：“起来吧，姐姐，马上……就可以回去了。”

茧盯着妹妹的眼睛良久，缓缓点了点头。

“嗯，走吧……”

走吧

永终章·红蝶

“马上……马上就可以逃离这里了！”

零拉着姐姐的手，向着小山顶处的暮羽神社跑去。虽然只有几百米的距离，但零却感到参道的台阶仿佛永远都上不完。

终于，神社终于出现在了她们眼中，随着两人脚步的跃动，那黑暗中屋邸的轮廓也来越清晰。“姐姐，看，马上就要到了。”零兴奋地回头说道。

但就在她回头的那一瞬间，笑容凝固在了她的脸上。

就在离两人不到50米的下方台阶处，一群手拿火把和棍棒的村民怨灵正向她们的方向冲了过来，越逼越近。

“快跑，姐姐！”零急忙喊道。距离神社只有50米不到的距离了，只要逃进去的话，只要逃进去的话……

她拉着姐姐的手，两人没命地在山阶上奔跑着，但飘浮在空中的怨灵们的速度却远远快于她们。

“零！”当听到茧的惊呼声后，零才发现姐姐的手不知何时已经从自己的掌心中滑落了。她急忙回头看去，却发现离自己几步远的地方，姐姐已经被怨灵们团团包围。

“姐姐……”零急呼一声便想冲上前去，可围上来的怨灵们却将前进的路挡得严严实实。透过身体透明的怨灵，零只能眼睁睁看着那群怨灵簇拥着姐姐越走越远。当她费了几番周折好不容易才摆脱怨灵们的纠缠后，茧的身影早已消失在其眼中。

“姐姐！”零躲避开一只怨灵的袭击一路循着仪式开[illegible]跑去，当其来到渡之桥时，终于发现了在桥另一头的茧。

只余黑白两色的天空中，数只红色的蝴蝶轻灵飞舞着，不时停留在茧的身边。在两列排开的宫司中间，背向着零的茧正一步一步向着黑泽家走去。“姐姐。”零大喊了一声，这次姐姐好像听到了她的声音，缓缓转过了[illegible]



“被选中的双子巫女……将会化为红蝶直飞于天

红蝶会镇住黄泉之门，而另一位巫女将成为守护神保佑村子的安全……”

刹那间，姐姐的形象和纱重的形象在零的眼中模糊化了。站在桥那一侧的，究竟是纱重还是姐姐？

“这样……就好了……”

在宫司的引导下，身着白色浴衣的纱重走进了黑泽家的大门。然后，门被紧紧地关上了

[illegible]的日记 五

小时候，我们曾去过村外的小溪玩耍。那时，我们便约定要永远在一起。无论何时何地我们都要一直在一起，即使是离开了村子也还是要在一起。

我会一直守护着你。

八重

我们曾约定要永远生活在一起的。

但是，我的身体不好，总有一天会跟不上姐姐的脚步而被姐姐舍弃。

我好害怕和姐姐的心越离越远。

可是，我觉得越是这样下去我和姐姐之间的距离也将会越远。即使在出生那时它们曾是如此地亲密无间。

那样的话，不如成为一体好了。

跟姐姐，八重合为一体。

这样，我们就可以永远在一起了……

纱重

在看完这封落在黑泽家大门前地上的日记后，零将其放入了口袋中。

“姐姐，等着我。”她闭上眼睛轻声说着，然后毅然推开了面前的那扇铁门。

“零……你一个人快逃吧……什么事都不要管，我会原谅你的……”

姐姐的声音通过灵石收音机内她的护身石不时传入零的耳中。但她丝毫没有理会那些话，只是凭借着自己的感觉向着黑泽家的最深处跑去。虽然没有任何理由，但她坚信自己的方向是正确的。

因为，那仿佛是一条自己很久以前便曾走过的熟悉的路……

“只要留在这个村子的话，姐姐总有一天会回来的。只有我一个人也可以变成蝴蝶吧？如果是那样的话，那我就一直留在村子里好了。变成蝴蝶，一直、一直等着她。在我们小时候约定过的那个地方，一定，一定会再次见面的……”

这是纱重日记中最后的一段话，往后的部分都是空白一片。而在黑泽家的佛间内，零也找到了真壁清次郎笔记的最后一部分。

民俗学者手记 十一

本外现在变得越来越混乱。

朗然妹子逃走了，现在东方应该已经逃出村子了吧。

如果说那被称为“虚”的“黄泉之门”真的存在的话，明天我便可以用自己的双眼去确认了。即使被作为“赘”而投进“虚”中，我也必须要用我的双眼去确认那不能被看的东西。

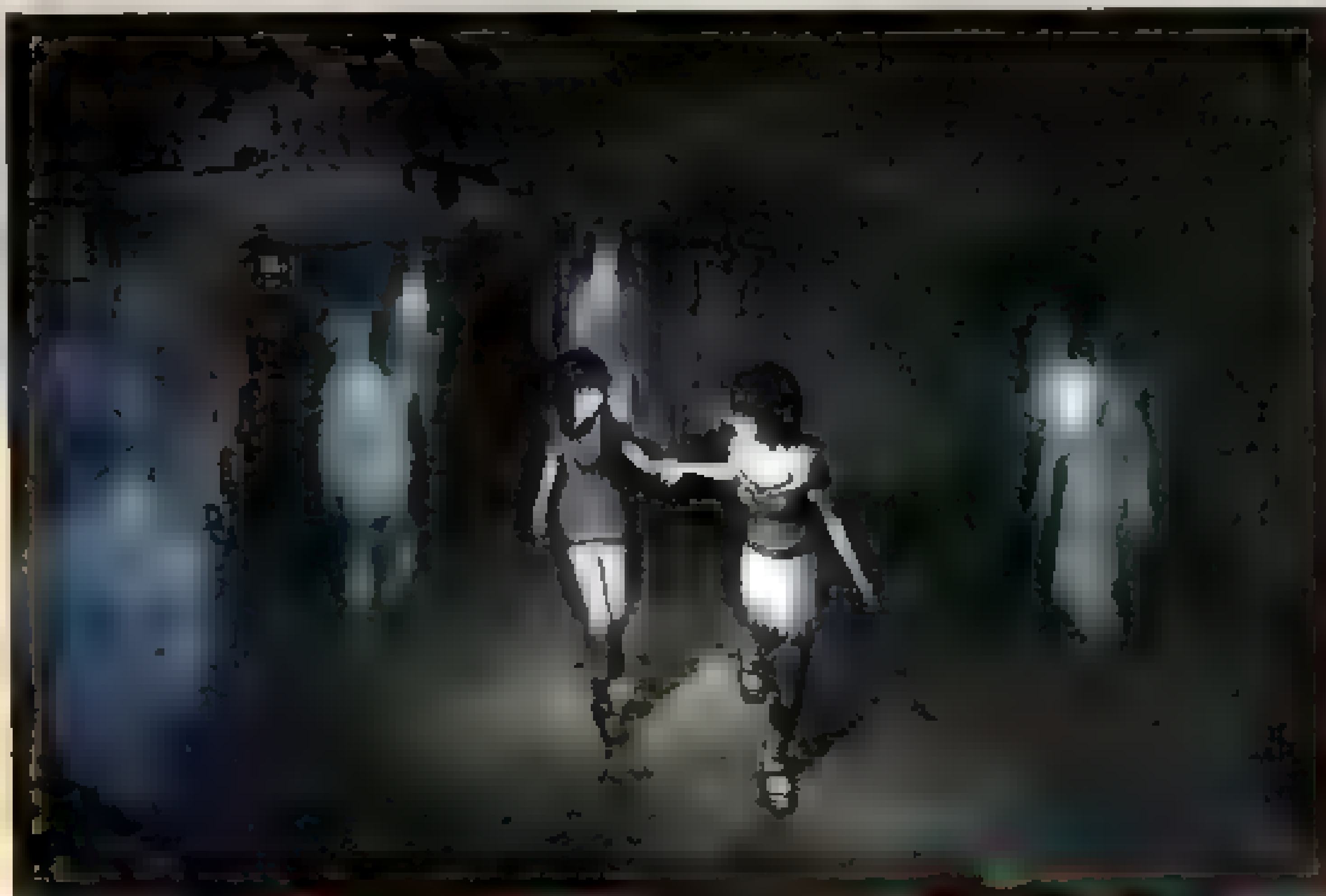
赘、黄泉之门、双子巫女、仪式、虚。

[illegible]

零将目光投向了地图上绳之御堂所标注的场所。那便是只有两人踏在左右不同的走廊上才能进入的地方。而这次走在长廊另一头的并不是姐姐。

而是黑泽纱重。

“我一直，一直都在等着你呀。”



在绳之御堂内，零打败了已化为恶灵的黑泽家当主——黑泽良宽。而在那之前，她也在幻境中看到了之前曾在这御堂中出现过的景象。

在祭坛正上方的天井上，无数根麻绳缠绕在一个全身赤裸，浑身上下都仿佛被切割过，鲜血直流的男子身上，将他紧紧地吊在上方。那正是零之前曾在幻觉中看到过的民俗学者真壁清次郎！画面又发生了变化，那是已成为“楔”的他被宫司们抛入大坑（虚）中的一幕情景。

“零……不要过来……一个人快逃吧……”

“八重……快来吧……”

“零……虽然你来了……但已经……”

“你会来的……八重……一定会来的……我们约定好要一直在一起……要两个人一同逃离这里的……大家……都死了……”

“八重，你终于来了，终于来了……我们终于可以合成一体了。我一直都坚信你会回来找我的，所以我一直都在等你……举行仪式吧，那样的话，我们就可以合为一体了……”

阴暗潮湿，仿佛永远都没有尽头的地道。零避开一路上对其穷追不舍的十余只怨人，来到了那个自己曾在幻境中去过的地方。而茧和纱重的声音则交替出现在自己耳畔，但到最后却只剩下了纱重的声音。

无数根插于地上的红色蜡烛，在其之后耸立的巨大红色鸟居。双子的少女之灵面对面跪在最中央的台座上，一个女孩的双手，紧紧勒住了自己妹妹的脖颈。

“为什么要杀……我不想被杀……”空气不断回荡着女孩充满稚气的声音，她们是多久以前的双子呢？像这样有着悲惨命运的双子又有多少个呢？

桐生茜、桐生菊、立花树月、立花睦月、八重、纱重……

姐姐……就在鸟居之后的不远处的那个地方，那个这一切宿命的原点——虚。

零走过鸟居，向着地道的最深处走去。

忽然间，这个世界又一次变为了黑白两色。惟一的色彩，只有在宫司们的押护下向着虚走去的纱重颈间系着的那鲜艳的红。

画面急速闪现，少女被吊死在鸟居上的一幕映入了零的眼帘。

“我一直……”

两个男人抬起已被村民杀死的纱重的尸体，一步步向大坑前走去。

“一直……都在等着你……”

少女被无情地抛入了无底的虚中，那颈带的红也渐渐化为了一个红点，直至完全消失……

忽然间，地面没有任何征兆地剧烈震动了起来，宫司们惊慌地看着虚那里，身体不由自主地一直后退着。从虚中升起了一团白色的烟雾，由于无尽的悲伤和痛苦而从那里归来的白衣少女飘浮在虚的正上方，不停地狂笑着，狂笑声震撼着所有人的耳膜，几欲将他们的耳朵震聋。宫司们争先恐后地向外逃去，那平日里象征地位的权杖被抛掷了一地。

突然，自虚而来的那股白烟在一瞬间直冲上天空，然后变为无尽的黑色将皆神村上方的天尽数遮住。

从地图上消失的村庄自此诞生。

纱重依然在那里狂笑着，而在其身后，白烟又幻化出了另一个形象——被村人所杀而丢置进虚内的真壁清次郎，而他也正是在黑泽家大广间曾出现过的那只白发的恶灵！发生在很久之前的景象消失了，残留下来的只有对这个村庄抱有无限恨意的真壁清次郎。

当零用射影机的最后一张胶卷照到他时，绳之男发出了响彻天地的悲鸣，之后渐渐变为了虚无，围绕在其身旁的无数怨念也随着消失在了空气中。这样一来，剩下的事情只有一件可以做了……

“八重，你果然还是来了。快点来吧，到下面来，虽然可能已经来不及了，但我会等你到最后一刻的……”

纱重的声音一直回荡在零的耳边，而当她走到地道最深处的时候，终于看到了站在虚正前方几步远的姐姐……

“我一直……一直都在这黑暗的地方等着你……”茧静立在原地，平静地看着妹妹，轻声说道，“那么，让我们开始吧……”

空间再一次扭曲了，现在她们所在的场所就仿佛处于时空的狭间。不知从何而来的数百名宫司执着权杖站立在虚的四周一动不动，从他们身上零感受不到一丝生气。这偌大的空间内惟一散发着生命气息的便只有双子的姐妹两人。

“八重／零，我们虽然一起出生，但却还是会走向不同的生活道路，并各自死去，这些……我都知道……都知道的……”

“姐姐……”零慢慢走上前去，用坚定的声音说道，“我不是说过了吗？我们一直会在一起的……”



“可是，我们却不能无论何时都在一起啊……”茧盯着妹妹的眼睛，慢慢躺到了身后虚之前的那块祭石上。突然间，零感到意识变得模糊了起来，她不由自主地跟着姐姐一同弯下了腰去。而此时，宫司们忽然开始有节奏地将权杖向地上敲去，在这空旷的深道内显得格外刺耳。

“不过，这样的话，我们就可以成为一体了。”茧轻轻握住妹妹的手腕，令她的双手放到了自己的脖颈上，“所以，不要紧……”她的脸上浮现出了淡淡的笑容。

“杀了我吧……”姐姐在妹妹的耳畔轻声低语着。

昏黄的森林，在山道上奔跑着的少女，举行仪式的双子，被丢入虚中的妹妹……

权杖的敲击声越来越急。

“约定好了哦，我们……永远都会在一起的……”

一切的一切都仿佛凝滞在了空气中。

忽然，宫司们纷纷高举权杖，发出了狂喜的呼声。零这时方才如梦初醒，她松开了手，难以置信地看着姐姐脖颈上那道红色伤痕中幻化出的红蝶之影。永远无法再睁开眼睛的茧脸上依然洋溢着安祥的笑容。

在宫司的欢呼声中，从后方走来的两个忌人走过灵的身边，抬起了茧的身体，就在零面前将她毫不留情地丢入了前方那深不见底的大坑中。随之而即的，是从虚中缓缓飞出的那只红色的蝴蝶。零张大了眼惊恐地看着这一切，脑中空白一片……

“谢谢……”

“啊……啊……啊——！”零发出了凄厉的惨叫，“不要，不要啊！”她一边拼命摇着头一边不住地狂喊着，声音变得如此嘶哑。

“姐姐！”她哭喊着奔跑在森林中，追逐着在前方飞舞着的那只蝴蝶，“对不起！对不起！”

御园内的祭坛上，无数只红蝶忽然同时飞起，在夜空中闪耀着凄美迷离的红。一只红蝶缓缓盘旋在零的周围，可当她伸手想要碰触它时，它却又向着天空飞去，越飞越远……

零呆呆地看着那只红蝶在天空飞舞着，此时的她早已泪流满面。终于，零再也忍耐不住，跪在地上双手掩面失声痛哭着。

久违的阳光划破天空，光明又一次出现在了皆神村的上空。

红赞祭……完成了……

天近黄昏，零坐在湖边的长椅上无神地凝视着湖水。阳光从细碎的树叶缝隙中照射在她脸上，微风从她脸上抚过，眼前的湖水就像雾般飘浮不定。

在零的脖颈上，红色的伤痕依稀可见。

宛如红蝶般的伤痕……

“约定好了哦，我们……永远都会在一起的……”

(THE END)

后记

其实，本文章的最后究竟选用“红蝶”还是HARD以上难度才会出现的“虚”结局，这一直都让笔者很为难。以一般人的观点看来，姐妹两人都活下来的“虚”结局应当属于GOOD ENDING，但这所谓的GOOD ENDING结束得太为草率了，很难令人满意。相比之下，反而是“红蝶”这个悲伤的结局更为值得回味，伴着红赞祭的完成，主题歌“蝶”也随之响起。相信再一度带给玩家的感受都只有“震撼”二字。遗憾的是，以笔者的功力实在无法将零那时那刻复杂的几近疯狂的神态描绘出来，希望有机会能在GAMEHALO中送上这段影像，那时定能体会了笔者选用“红蝶”究竟是为何了。关于“虚”，玩家可以参看后文的《零 红蝶》研究部分，那里会给大家作出介绍的。



文：纱迦

研究中心

WILD ARMS

Alter Code: F

ワイルドアームズ アルターコード：エフ

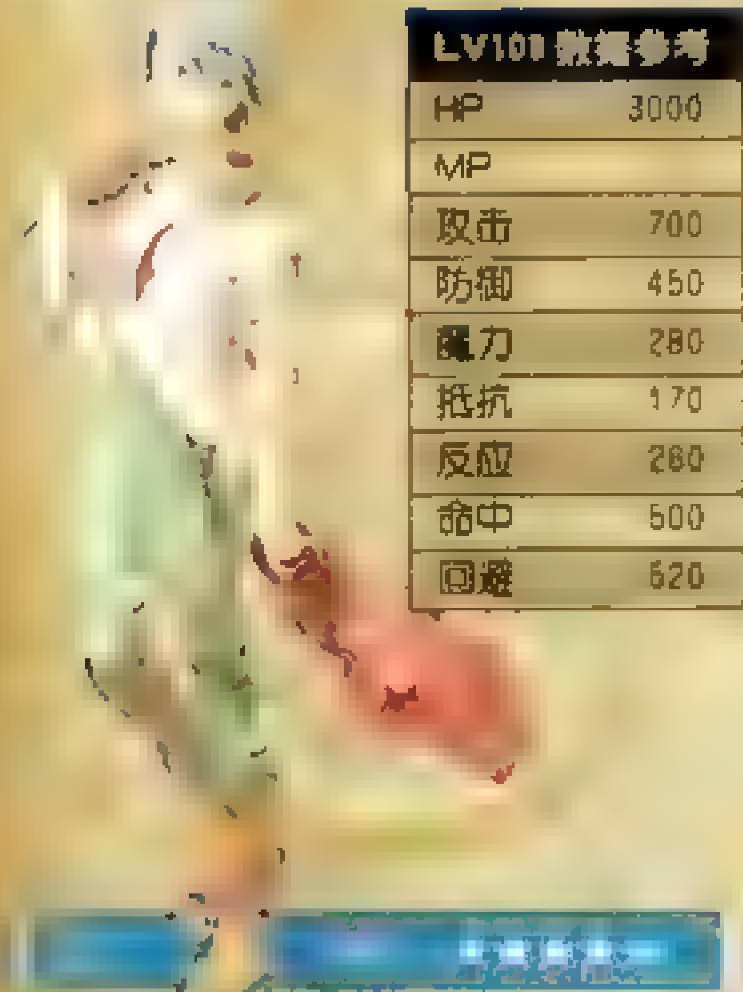
荒野兵器	Alter Code F	SCE MEDIA VISION	RPG
PS2	WILD ARMS Alter Code F	2003年11月27日	日版

2002年3月的一个下午，偶然间拿起一张名叫《荒野兵器进化版3》的游戏放入了自己的PS2中，立刻就被那超强的游戏性给吸引住了。经过七八十个小时的奋战，终于完美爆机，也做出了一篇听起来像武侠小说的研究——《剑花烟雨江南》。一时间自己似乎成了"《WA》FAN"，其实自己是从三代才开始接触全系列的……

每当我大赞三代时，一旁的胜負师总会不以为然地摇头，因为在他心目中，只有系列的初代才是真正的经典。在他的感染之下，再加上听了那段经典的口哨《INTO THE WILDERNESS》，就一直想回顾一遍，可惜因为各种原因，这个愿望一直都没有实现。

终于，《荒野兵器Alter Code F》横空出世了。虽然没有惊人的画面，没有华丽的CG，不过已经足够了。有了三代的经验，这次只用了60个小时就已经圆满了。本来也想为自己的这篇研究起一个类似《剑花烟雨江南》的名字，后来自己也觉得恶心（笑），便作罢了。没有接触这款游戏的朋友，不妨试一试，也许它也会成为你心目中的经典呢！

拉尔该亚的最强渡鸟传说



罗迪（ロディ）

LV100数据参考	
HP	3000
MP	
攻击	700
防御	450
魔力	280
抵抗	170
反应	280
命中	500
回避	520

独有能力

ロックオン：攻击必命中。

ロックオンプラス：攻击必命中，威力上升1.75倍，物理攻击耐性和反弹无效。

デストロイ：攻击必命中且附加即死效果，但对BOSS无效。

ロックオンアクティブ：攻击必命中且反应上升2倍，本回合受物理攻击必反击，自动装弹。

成长方式

1.在武器屋花钱改造ARMS，只能改造15次，但可重来。

2.在武器屋消费アルターパーツ提高カートリッジ使用次数。

备注

在爸人の工房给罗迪装备新的左手后，会出现3个选项，这3个选项分别对应3种独有能力，一定要慎重选择。

1.强く、確かな力で未来を切り拓きたい：ロックオンプラス

2.一击に全てを賭けて、平和を勝ち取りたい：デストロイ

3.脅威を祓うため、縦横無尽に駆け抜けたい：ロックオンアクティブ

建议选择第3个。

全カートリッジ一覧

ブーステッドシェル	初期拥有
スナイプバレット	リリティアの梢
ソリッドスト　ム	エルウのほこら
ガトリングレイド	船の墓場ヤード
マイトアヴァランチ	バリアシェルタ
ハウンドマイン	デモンズラボ
ガンクレイモア	ジェミニの亡骸
アークノヴァ	マルドゥーク

虽然能力一般，也没有MP，反应慢得令人难以忍受，但绝对是最强的攻击型角色。原因就在于他拥有一招威力极大的カートリッジ：ガトリングレイド。此技为全弹发射技巧，弹数越多，威力越大。罗迪初期装弹数为3，经过15次改造后可达18。此时配合锁定使用ガトリングレイド，打四五万点HP没有任何问题。此技也是游戏中的最强技巧，配合各种辅助魔法、辅助特技，一次打20万也不在话下。不过初期玩家没有钱全部改造装弹数，因此初期还是应该注意平均改造，这样既省钱又实用。

扎克（ザック）

独有能力

アクセラレイター：必先行动，且可使早击的威力、性能加强。

成长方式

不断使用早击，就能令其熟练度上升。熟练度上升至一定程度，早击会升级。早击升级后，所消费的MP会大大减少。

备注

1.发动早击所需的MP，动辄几十，以扎克那点MP根本不够，因此熟练度是一定要提高的。使用早击时提升的熟练度等于敌人等级减去扎克的等级。例如50级的扎克用早击攻击90级的敌人，那么早击熟练度一次可以提升40！

拿到アースガルズ后可以去雪原，这里的敌人等级在60级左右，是提升熟练度的好地方。不过这里的敌人也很强，要小心。パズルボックス28附近的ブルスネイル等级为80级，是后期提升熟练度的好伴侣，但要拿到飞空艇后才能过来。

2.マキシマムリスク在アークティカ城，要想拿到这个早击需要解谜。首先要找到7个38尼尔骑士的装物，之后在中庭按照铠→コルドバード、盾→ライアー、兜→アスピリージャ、枪→カーツ、具足→ルコ、剑→エルミナ、笼手→ギャレット的关系安放上去，就能开启放着マキシマムリスク的房间的大门。

3.レイザ・シルエット的入手方法参看"攻克！无限连环永久机关"。

全早击一覧

スピードファング	初期拥有
トライクバディ	マウンテンパス
バーストブレイカー	タイジングタワ
アキュートアングル	船の墓场ヤード
アクセルスマッシュ	风の丘の墓标
ブレ　ドバルサー	堕ちた圣城
マキシマムリスク	アークティカ城
レイザーシルエット	水の町ミラ　マ　酒场

把扎克评为3颗星其实有点冤，因为扎克的各项能力都不错，敏捷度在早期首屈一指。早击虽然费MP多，但练熟练度并不慢，而且威力也不小。关键在于游戏二周目EX NEW GAME游戏时，只能继承等级，却不能继承熟练度。这样一来，找高等级敌人练熟练度的方法就行不通了。凭扎克那100级时的72点MP……客观地说，一周目★★★★☆、二周目★★☆☆是扎克的真实评价。



LV100数据参考	
HP	3600
MP	72
攻击	600
防御	410
魔力	440
抵抗	295
反应	810
命中	730
回避	650

独有能力

赛西莉娅的独有能力就是召唤守护兽。绝大部分守护兽是在剧情中获得的，因此只列出隐藏守护兽的入手方法。其中剣の舞、冰の结晶、星の辉き需要在大地图上搜索，玩家必须要持有アイテムチェッカー这项道具才能在大地图上搜索到道具。アイテムチェッカー的入手方法是向アーデルハイド募捐12000元。

剣の舞：搜索X：17000 Y：14800

冰の结晶：搜索X：8400 Y：23600

星の辉き：搜索X：5200 Y：20500（フォトスフィア过后）

城砦の守り：アーデルハイド完全复兴后调查石碑入手。

时の齿车：通过无限连环永久机关。

希望のかけら：爱与勇气的守护兽入手后去バスカー集落，与"战人"对话完毕后上察坛发生事件，之后回到サーフ村，罗迪单挑ロッティングビースト获胜后即可入手。注意要攻击ロッティングビースト的弱点。

欲望の频：首先要进入カ·ディンギル发生ブーメラン为主人公一行断后的剧情，之后回到ブーメラン奋战的地方，会捡到他的遗物。之后在魔王の练兵场中通过全部3项赛事，就会出现最后一项赛事。此项赛事的对手只有ブーメラン一人，打败他即可获得欲望の频。

全クレストグラフ一览

赛西莉娅的魔法需要クレストグラフ来开启，要想使用全部的魔法，就要找齐クレストグラフ。以下一共30个，加上初期就有的2个，正好32个。

封印图书馆（击倒剧情BOSS）

リリティアの棺

アーデルハイド博览会迹地（魔族袭击后）

マウンテンパス

无限连环永久机关

エルウのほこら3（需要デュプリケイター）

港町ティムニー（用老鼠从怪兽图鉴男家外取得）

サンドリバー（需要マジックスタッフ）

ヴォルカノントラップ

バリアシェルター

サーフ村（需要フックショット）

アーデルハイド城（需要デュプリケイター）

アーデルハイド（捐助27000元后道具屋有售）

コートセイム（村中的宝箱，要用老鼠开启）

深渊の龙宫

堕ちた圣域

デモンズラボ

デ·レ メタリカ

ロディの梦（击倒剧情BOSS）

アークティカ城（需要デュプリケイター）

マルドゥーク

记忆の遗迹（输入密码ひどにつうずもの）

フォレストブリズン（罗迪复活后）

杀生石窟

エルウのほこら（エル界）

ABYSS 11层

ABYSS 31层

ABYSS 71层

ABYSS 99层

タウンロゼッタ町长宅（对呆启用スクリュ·スタッフ）



LV100数据参考	
HP	2200
MP	294
攻击	200
防御	200
魔力	820
抵抗	490
反应	510
命中	370
回避	420

★★★★

赛西莉娅（セシリア）

赛西莉娅的物理攻防很弱，只能通过魔法来杀伤敌人。但后期的赛西莉娅装上FPアドバンチージ后，可以在第一回合使用威力强大的召唤，节省了大量的战斗时间，而她的辅助效果更是一流。全部魔法在初期就可以使用，玩家可以根据不同的情况来改变自己的魔法配置。比较实用的魔法有：ラッキーシュート（打死敌人后必落道具）、フラジャイル（敌单体物理防御下降）、コマンドリプレイ（重复行动）、アナライズ（侦察敌情），而能够让敌物理攻击无效化的リタリエイション在早期更是相当有用。

简（ジェーン）



★★★★★

LV100数据参考	
HP	2400
MP	128
攻击	550
防御	180
魔力	640
抵抗	400
反应	974
命中	777
回避	999

加入方法

希望属性的守护兽"希望のかけら"入手后，去コートセイム找她。

独有能力

ミスティック：消费道具范围变为复数。

成长方式

在武器屋花钱改造ARMS，只能改造15次，但可重来。

简绝对是最重要的角色之一。超高的反应使得[illegible]级的她可以抢在任何敌人行动前行动，之后再使用"あたしに续いて☆"，就可以实现全员抢先行动。简还拥有偷盗的特技，没有简的话就有一大堆东西不能入手。另外简的独有能力ミスティック可以节省大量的道具，而且也节省了宝贵的战斗时间。简的攻击力比较薄弱，但ファイネストアーツ发动后可以使用华丽的五枪连发，威力也同样惊人。

ダウンロード

艾玛可以用ダウンロード从敌人身上下载到一些特殊的技巧，总数非常多。为节省篇幅，这期就先只列出几个重要技巧的下载方法和作用。需要注意的是，下载对象并不是惟一的，文中只列出其中一种。

技巧名	作用	下载对象	出现场所
リセット	回到战斗初始	ダラウアバニ	マルドゥーク
スランバーフォッグ	敌全体睡眠	ラミア	守护兽神殿
危险物质666	敌单体濒死状态	ハイゼンベルク	マルドゥーク
危险物质666	[illegible]状态	魔王の练兵场 マスターリーグ第3战	
グレートブースター	我单体全能力上升	アンプリファイア	デモンズラボ
フリージングゾーン	水属性上升，火属性减半	フル レディ	雪原
オフェンスゾーン	[illegible]	サイクロップス	マルドゥーク
レノベイション	我单体HP回复	ヴィヴル	雪原
クリティカルヒール	我全体HP回复	ダラウアバニ	マルドゥーク
ソーサルゾーン	全体魔法攻击加强	ラ イン	内海

加入方法

全GOODS入手后去アーデルハイド地下水道，利用新GOODS来到以前不能去的地方，之后在可得到カウンターアップ2的房间里用炸弹炸开地面，就能进入艾玛的隐藏工作室并令其加入。

独有能力

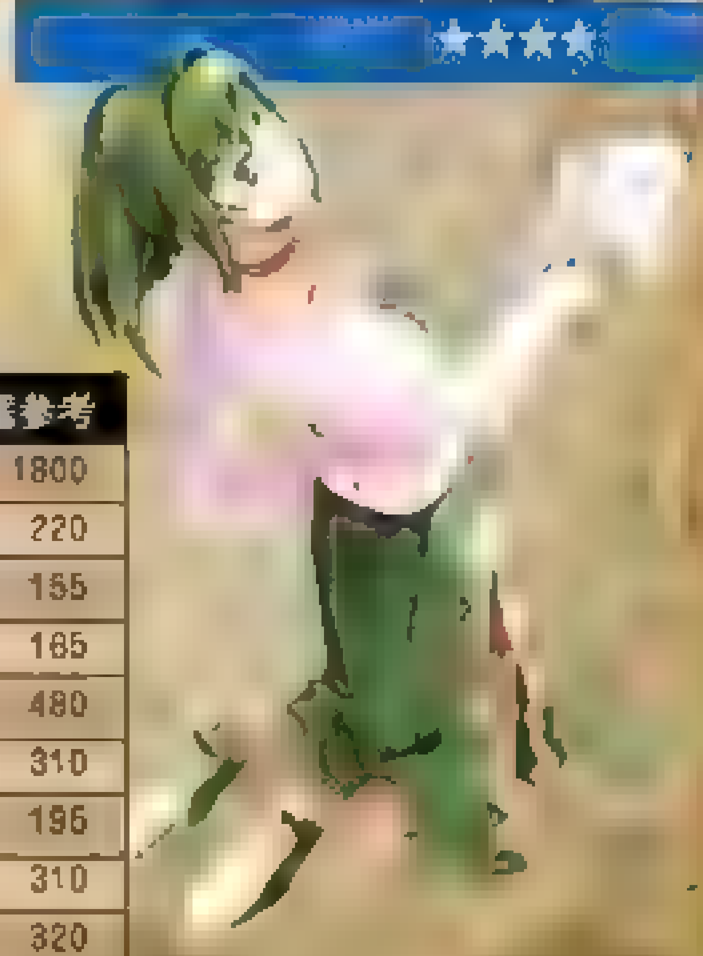
アルケミックボム：无属性攻击。

成长方法

在アーデルハイド艾玛的地下工作室里，可以用アルターパーツ来提高艾玛的攻击力，但1个アルターパーツ只能提高1点……

艾玛（エマ）

★★★★



LV100数据参考	
HP	1800
MP	220
攻击	155
防御	165
魔力	480
抵抗	310
反应	195
命中	310
回避	320

艾玛的各项数值低得一塌糊涂，但她拥有"偷魔法"。リセット是用来侦察、试探、偷盗的绝佳利器。危险物质666配合赛西莉娅的ラッキーシュート真乃绝配，フリージングゾーン是对付最强敌人真白兽王的必备之技，而グレートブースター更是一发逆转的关键。艾玛的攻击力理论上是可以改成999的，不过所费的时间就……

泽多（ゼット）



LV100数据参考	
HP	4200
MP	-
攻击	990
防御	310
魔力	250
抵抗	185
反应	870
命中	470
回避	390

加入方法

通过マルドゥーク的风扇区域后可以拿到1块プロテクターユニット。之后去セントセントール值勤室，破坏箱子后踩按钮，可以见到アウラ。对话完毕后出城再进来，与アウラ再次对话后出去会发生异状。选择正确的话泽多会登场。打败他后，再对他使用プロテクタ ユニット，泽多就会加入。

独有能力

全力全开：反应值降至0，攻击力提升1.75倍。

成长方法

1.在咎人の工房花钱学会新技。

2.在咎人の工房消费アルターパーツ增加重击的使用次数。

泽多是一个纯攻击型的角色，但由于攻击力不如罗迪的ガトリングレイド霸道，再加上增加重击的使用次数所消费的アルターパーツ数高得惊人，只好放弃不用了。不过由于是子安武人配音的角色，所以相信还是会有人用他的。泽多的重击和各种数据有关，如战斗次数、侦察次数，潜力，其实还是很大的。

很多人来信问スイートキャンディ号如何修复。船只坏掉后，首先要复兴アーデルハイド，然后去病院对话获得坏れた船の舵，之后找トム修理。舵修好后多去病院两次就行了。

攻克！无限连环永久机关

在パスカー集落可以打听到无限连环永久机关的情报，之后就可以在附近搜索到它。无限连环永久机关里需要用到3位主人公的全部12种GOODS，而且其中还隐藏着一个BOSS，因此只有游戏末期才能解开。每解开一个机关，就会出现一个宝箱，全部12个解完后并没有通过。此时玩家要先去复兴アーデルハイド，完全复兴之后，可以在酒场中找人要到ディスペラード。之后再去无限连环永久机关，用ディスペラード按照7点、2点、9点、4点、11点、6点、1点、8点、3点、10点、5点、12点的顺序依次使用，就能得到时空属性的守护兽"时の齿车"。

时空属性的守护兽察觉到扎克的内心，令他思念的斩姬エルミナ复活。之后再去水の町ミラーマ，在酒场里会看到エルミナ的转世。出酒场的时候，エルミナ会赠送扎克的最强早击レイザーシルエット。

アーデルハイド的复兴

要想令アーデルハイド恢复往日的繁荣，就得捐赠60万，一个子儿都不能少。随着你捐赠的数量的多寡，アーデルハイド的商人所出售的物品也不一样。捐赠12000元，就可以获得アイテムチェッカー。

[illegible]	[illegible]
1千	アンチド テ、おもちゃのハンマ 、元气ドングリ
6千	ブリーズミント、やすらぎの风车、ヒュゲマリオン
1万2千	地属性耐性1、风属性耐性1、火属性耐性1、冰属性耐性1
2万7千	クレストグラフ、マイグラントバッジ
5万7千	水属性耐性1、雷属性耐性1、光属性耐性1、[illegible]
12万	眠り耐性1、混乱耐性1、石像化耐性1、战斗不能耐性1
24万	忘却耐性1、病气耐性1、毒耐性1、やるせない耐性1
60万	防御アップ1、抵抗アップ1、HPアップ1

不过捐了60万以后还没完，你还得找到一些珍贵道具让各项设施得到重建。这些道具的后缀名是ミニチュア，把它们交给アーデルハイド的トム就可以开始重建了。具体的位置如下：

道具屋のミニチュア：ヴォルカノントラップ·FLOOR 5

病院のミニチュア：エルクのはこら5

酒场のミニチュア：风の海の墓标·FLOOR 15

民家のミニチュア：堕ちた圣域·FLOOR 4

修理屋のミニチュア：デ レ メタリカ FLOOR 2

村长宅のミニチュア：パンデモニウム·FLOOR 6

匠のひみつ道具：咎人の工房

复兴完成后，调查石碑，就能拿到城属性的守护兽。

隐藏BOSS完全公开

本作的大部分隐藏BOSS都是隐藏在封印柱中的。玩家要靠近封印柱，然后使用扎克的GOODSオールドギター，就能进入战斗中。

サダス：幻灯庄园的封印柱。

セト：进入マルドゥーク的红色光柱，错误解[illegible]

ルシファー：进入マルドゥーク的蓝色光柱，错误解谜就能遇到。

ベリアル：进入マルドゥーク的绿色光柱，错[illegible]

エグリゴリ：デモンズラボ，用スクリュースタッフ转开隐藏的门。

スケベ本：风と海の墓标，前排全部为男性的情况下调查FLOOR 2的色情书籍。

ブーメランフラッシュ：参见欲望の额的入手方法。

レックスレスエント：无限连环永久机关的封印柱。

モンスターゼット：参见泽多的加入方法。

バラム：对着クラン修道院图书馆最里侧的书使用从デ·レ·メタリカ得来的知识の键，尽头就会看到封印柱。

バルバトス：乘坐巨像兵アースガルズ经过横贯东西的大砂海，走到尽头就会出现战斗选项。

リヴァイアサン：船只修复后坐船在内海有30%的几率随机遇到。

ヴァーミリオン：从咎人の工房来到エルゥ界的海，坐船在尽头使用龙のウロコ，就会进入封印柱所在的迷宫。

メイジフォックス：杀生石窟FLOOR 22，注意让艾玛下载它的技巧。

アンゴルモア：打过魔王の练兵场中的ノービスリーグ后，进入最深部的房间。输入与PS2内藏时钟相同的时间（注意格式），就会来到放在封印柱的地方。

百兽王：ABYSS100层。

真百兽王：在ABYSS里收集完100枚魔兽のメダル后出现。

ハンプティ·ダンプティ：在记忆の遗迹输入フルカネルリ，可以拿到魔兽のタマゴ。在大地图上使用，就会遇到这两个家伙。

ロッチィングビースト：参看希望のかけら入手方法。

ブラックボックスー：开启382个宝箱后与港町ティムニー的黑箱子对话。

スクラップフィギュア：在展览会场的人偶前使用扎克的オールドギター。

メルコム·リッチ：用手榴弹炸タウンロゼッタ墓园的乌鸦，封印石就会出现。

一击必杀的最强战法！

首先要把所有的アルターパーツ拿来改造罗迪的ガトリングレイド，然后把罗迪的ARMS全部改为装弹数，这样罗迪使用ガトリングレイド时就可以使出18连发。剧情中的选择要选择ロックオンアクティブ，这样加上コマンドリブレイ和反击，一个回合最多可以使用3次ガトリングレイド。

战斗开始后，第一回合派上赛西莉娅、艾玛和罗迪。行动顺序为艾玛、赛西莉娅、罗迪。艾玛对罗迪使用グレートブースター（我方全能力上升），赛西莉娅对罗迪使用パーマネンス（辅助效果永续化）。接下来艾玛使用オフェンスゾーン，赛西莉娅对敌人使用フランジャイル（敌全员防御下降）、对我方使用勇气の纹章（我全员[illegible]）、对罗迪使用コマンドリブレイ（重复行动），并分别将其一一永续化，这样[illegible]诞生了。罗迪一个回合至少可以打掉BOSS[illegible]HP，100级的队伍活用此法，基本上除了[illegible]的真百兽王外，统统都可以秒杀。



25把EX ファイルキー入手方法详解

代表着游戏最高荣誉的EX ファイルキ ，也是游戏最吸引人的地方。这25把EX ファイルキ一包罗万象，无所不有，玩家必须在游戏的每个方面都达到尽善尽美，才能全部收入囊中。解说这25把EX.ファイルキ一的入手方法，其实就是对游戏的最高研究!

№1 EX NEW GAME　　难度：★☆☆☆☆

方法：队伍中有艾玛时，可进入リリティアの宿之前不能进入的房间。就在某个宝箱中。

作用：选择EX NEW GAME时可以继承等级、金钱和最强スキル：铳之英雄（シェリフスター）。

毫无难度的1/25，只是入手时间很晚。艾玛的加入方法参看前文。这一代EX NEW GAME不能继承道具，真是可惜啊。

№2 状态　　难度：★☆☆☆☆

方法：エルゥのほこら2的宝箱。

作用：可以观看SAVE时各角色的状态。

垃圾一个。不过难度和实用性倒是挺成正比的。

№3 画廊1　　难度：★★★☆☆

方法：在エルゥ界的タージェン村用99枚1ギミルコイン与行商人交换。

作用：可以观看罗迪、扎克、赛西莉娅的原画。

要凑齐99枚1ギミルコイン需要一点时间，但慢慢收集也不是一件难事。

№4 画廊2　　难度：★☆☆☆☆

方法：用スクリュースタッフ帮助サーフ村栅栏外那只想升仙的鸡飞起来。

作用：可以观看艾玛、简、玛格达伦、玛丽艾尔、[illegible]

不知道方法的话打死也想不出这只具有叛逆精神的鸡竟然藏有一件稀世珍品，不过现在就简单了。^_^

№5 画廊3　　难度：★★★★★

方法：全音乐收集后去クラン修道院找那位收集音乐的小姐。

作用：可以观看状态画面时的原画。

看似简单，实则不然，因为有一首音乐是对战真巨兽王时才会出现的。换而言之，不打败最强的BOSS真巨兽王，就无法完成全音乐收集。

№6 画廊4　　难度：★☆☆☆☆

方法：击败マザー。

作用：可以观看魔族四天王的原画。

剧情必会入手的东西，自然简单了。

№7 画廊5　　难度：★★★☆☆

方法：ゴーレム全击破。

作用：可以观看ゴーレム的原画。

游戏中共有5部ゴーレム，除了有一部为我所用以外，其余4部需要玩家寻找。进入マルドゥ　ク后会有3个光柱，进入后需要解谜才能通过。如果故意出错的话，就会遇到其中的3部ゴーレム。注意出错要从头错到尾才行，如果开始正确后来错误的话是不行的。最后一部ゴーレム在大砂海。乘坐巨像兵アースガルズ经过横贯东西的大砂海，走到尽头就会出现战斗选项。打败ゴーレム的顺序不拘，打败最后一部的同时，就能拿到这把EX ファイルキ 。但需要注意的是，ゴーレム的等级高达90级，能力不够只会送死。

№8 画廊6　　难度：★★★☆☆

方法：收集全部的《四人の魔女》，然后读给クラン修道院的图书委员听。

作用：可以观看《四人の魔女》中的插画。

外传参见"隐藏BOSS"一节，6章、8章参见后文。感觉《四人の魔女》比《空色の冒険》更好看，金子彰史先生越来越强了!

1章	クラン修道院
2章	アーデルハイド地下道
3章	幻灯庄园
4章	タウンロゼッタ，1万元有售
5章	斗技场（需要デュプリケイター）
6章	解开パズルボックス16
7章	圣森の家
8章	解开パズルボックス27
最终	カ　ディンギル
外传	击败风と潮の墓标的スケベ本

№9 画廊7　　难度：★★★★☆

方法：从黑市以999万9999元购得。

作用：可以观看守护兽的插画。

999万9999元也是游戏的金钱上限，黑市果然不是一般的黑。幸好游戏赚钱的方法很多。其中最简单的一种当属贩卖MPリペア。MPリペア可以从アーデルハイド周围出现的敌人ラットモンキー身上偷到，而且这种敌人的出现几率超高。MPリペア一个可以卖99万9999元，偷10个就可以搞定收工了。不过问题在于拥有偷盗特技的人只有简，而且MPリペア偷到的几率超低。为此首先要用道具把简的运气提升至BEST，然后准备好艾玛的リセット，一旦失败，立刻重来。



▲一战只获得了200万元，太少太少!

在ABYSS深处有一种青蛙似的敌人，这种敌人是前作的招财童子，这一代也不例外。它第一回合必会偷走你身上1/10的钱，然后第二回合逃走。本作中只要打死它，被偷走的金钱就会自动翻倍，反复数次999万9999元也不在话下了。另外打败タウンロゼッタ的隐藏BOSS，金钱也会翻倍。

最后要说的是黑市的所在地点。解开パズルボックス28就能拿到ブラックパス，アーデルハイド的道具屋重建后，对着老板使用ブラックパス，就能进入黑市了。

№10 画廊8　　难度：★★★★★

方法：开启全世界所有的宝箱后来到港町ティムニー的古井中。

作用：可以观看其他插画。

纯粹考验玩家仔细程度的设定。目前正在整理全迷宫的宝箱位置中……注意进入古井的方法是抓住铁丝网后跳下去。

№11 角色图鉴　　难度：★☆☆☆☆

方法：パンデモニウム的旋锭宝箱。

作用：可以观看角色在战斗中的英姿。

又一个难度和价值成正比的东西·

№12 怪兽图鉴　　难度：★★☆☆☆

方法：怪兽图鉴完成50%后去港町ティムニ 与博士对话。

作用：可以观看SAVE时收集的怪兽图鉴。

还好MEDIA VISION没设计成要100%完成怪兽图鉴……注意除BOSS外的敌人一定要用赛西莉娅的アナライズ侦察过才算收集。

№13~18 语音集1~6　　难度：★★☆☆☆

方法：分别将罗迪、扎克、赛西莉娅、简、艾玛、泽多练至100级。

作用：可以听6位角色的语音。

假以时日，100级指日可待。不过游戏中还有更简单的练级方法。

方法一：在记忆の遗迹输入フルカネルリ，可以拿到魔兽のタマゴ。在大地图上使用，就会遇到ハンプティ和ダンプティ。这两个家伙很有特点，小的只会用各种辅助魔法，大的只会用风、地、火、水4属性的强力魔法。另外如果在一回合内不把两人同时打死的话，另外一个就会用强力复活魔法使死去的那个复活。利用这一点，可以故意不同时打死它们，这样就可以赚得很多EXP。

不过这两个家伙的实力还是很强的，属性攻击的魔法比较强力，而且1万多的HP（复活后为9999）对于早期的队伍来说还是很棘手的。对策是多装增加抵抗和4属性耐性的スキル，另外罗迪要大力强化ガトリングレイド，越多越好，尽量保证一次能干掉一只。挨1次全体属性魔法，EXP倍率就会上升10%，挨99次就是满值9.9倍。如果使用了EXP翻倍的道具，则只需挨50次就够了。

此法的缺点在于主要依靠于EXP的倍率。这样二线的队员就最多只能获得2.0倍的EXP，势必会造成很大的等级差距。

方法二：在外海有时会遇到名为スーパーグロウァップル的敌人。这种敌人的HP只有1，出现后必逃跑。打死它所得的EXP等于它所受的损伤减去1的差，然后乘以10。假设罗迪一枪轰了它500点HP，那么战斗后众人就能得到4990点EXP。

如此一来，就可以派生出最强的练级战术了!首先当然是要找到它，纱迦建议在X：670 Y：4460的小岛周围寻找。出现后赛西莉娅立刻使用召唤时の齿车，这样这一回合它就不能行动了。而艾玛就使用スランバーフォッグ令其休眠，如果失败的话立刻下回合让简用あたしに续いて☆，艾玛用リセット重来。休眠成功后就不要犹豫了，照搬最强战术的方法，之后由罗迪来完成这石破天惊的一击吧!纱迦的记录是一枪轰掉28万4372点HP，得了284万3710点EXP，一战全员升至100级!



▲稍微运动了一下，198万经验值将就着用吧!

№19 语音集7　　难度：★★★★☆

方法：地图踏破率100%后找水の町ミラ マ的贱猫对话。

作用：可以听玛格达伦的语音。

地图踏破率达到99%是一件很容易的事情，不过

剩下那最后一点点就非常困难了，玩家一定仔细观察小地图，这样才不会错过未踏破的地方。不过说实话，这一代的地图比二代小多了

№ 20 语音集 8 难度：★★★★★

方法：秘密の花园全作物改良至最大。

作用：可以听玛丽艾尔的语音。

改良作物其实就是不断消费同类作物，几种珍稀作物不但入手困难，而且初始成长率超低，不用掉1百来个是不可能改良至最大的。幸好本作中从敌人身上获得珍稀作物的几率高多了，如果光靠种的话人会疯掉的。这一把EX ファイルキ 可以留至最后慢慢拿。

№ 21 语音集 9 难度：★☆☆☆☆

方法：与マザーフリード战斗时从其身上偷到。

作用：可以听魔族的语音。

与マザーフリード的战斗是游戏的倒数第二战，不要弄错了。

№ 22 语音集 10 难度：★★★★★

方法：击败游戏的最强BOSS真百兽王。

作用：可以听杂兵的语音。

在エルゥ界的タージェン村打听到关于ABYSS的传闻后，在身上带有大量传送用的テレポートジェム的情况下，反复使用エルゥのはこら传送，就有可能被传送到エルゥ界。之后向南搜索，就能找到百层迷宫ABYSS。



▲这就是游戏的最强BOSS真百兽王。

这一代的ABYSS和上代有所不同。每一层都有1个魔兽のメダル和一些用来开门的ABYSSの鍵，而第100层的魔兽のメダル，在百兽王身上。收集完100个魔兽のメダル，最强的BOSS真百兽王就会出现。建议玩家不要拿第1层的魔兽のメダル，这样收集完99个后只需回到第1层便可决定是否挑战真百兽王。

在ABYSS中，蓝色传送点为隔层传送，绿色传送点为隔10层传送，黄色传送点为回到第1层。这里的敌人都是游戏中最强的敌人，特别是有一种能够干涉时空的敌人可以将你一下送回第1层，非常无耻。由于路途漫长，建议玩家将遇敌等级升至20级满值，并且备齐6个防落单和不意打的サプライズガード后再来挑战，否则会被烦死的。但即使这样，仍有后排被袭的可能……最麻烦的是很多层的魔兽のメダル需要从别的层进入才能取得，最"猥琐"的当属93层，这一层的魔兽のメダル需要利用数十层前的绿色传送点依次传过来才能取得。

真百兽王的厉害之处在于威力超强的火属性攻击魔法1兆度，而它第1回合必会使用1兆度。为此，我方一定要备好火属性耐性和增加抵抗的スキル，另外第1回合应让艾玛使用フリージングゾーン，减弱火属性威力。尽管如此，随机出现的每回合无属性攻击魔法也相当令人头痛。FP全满的大萝卜必不可少，危急时由赛西莉娅发动必先制的时の齿车或生命の炎来救命。攻击方面还是以罗迪的ガトリングレイド为主。

№ 23 片头鉴赏 难度：★★★★☆

方法：解开全世界30个パズルボックス后与船の墓场ヤ ド的パキ タ对话。

作用：可以随时欣赏片头。

这一代"推箱子"出现了不能移动的巨型方块，另外追加了脱出点设定，玩家消完所有的方块后，还必须从脱出点脱出，这才算通过，因此玩家还必须考虑到脱出点的位置。和3代比起来，这一代的"推箱子"数量增加了10个，总体难度有所下降。但パズルボックス30真的很难……



上图为30号的图解说明，最后将绿色方块一拉，即可消掉。接下来就不用说明了吧?

7号的奖品フォーミユラカット作用为可以关闭召唤动画，10号的奖品パーツチェッカー作用为可在战斗后获得アルターパーツ，22号的奖品ゲージリペアキット可以增加ECN槽的回复速度。以上3个都是相当有用的道具，要尽早获得。

编号	位置	奖品
01	X 18900 Y 10031	ポ ションヘリ ×
02	X 17200 Y 11050	忘却耐性 2
03	X 7500 Y 6200	雷属性耐性 2
04	X 6463 Y 18273	10000 元
05	X 18900 Y: 19600	FPアドバンテ ジ
06	X: 22500 Y: 14400	リヴァイヴフルーツ×5
07	X: 22000 Y: 3000	フォーミユラカット
08	X 14600 Y 22400	暗属性耐性 2
09	X 0300 Y 17700	フォースキャロット×3
10	X 13500 Y 800	ハ ツチェッカ
11	X 8900 Y: 14900	ネクタ ル×5
12	X 6000 Y 8600	レベルアップブル
13	X 3800 Y 4200	マイグラントバッジ
14	X 21600 Y 9230	やるせない耐性 3
15	X 21950 Y: 17100	ギ ルコイン×10
16	X 8300 Y 5800	四人の魔女 第六章
17	X: 17850 Y: 24330	ラウルベリ ×3
18	X 3400 Y 1100	20000 元
19	X 2000 Y 23550	混乱耐性 3
20	X 19400 Y 12500	サポ トアタック
21	X 13600 Y 20100	ラッキ カ ド×5
22	X 22700 Y 4400	ゲ ジリペアキット
23	X 12300 Y 21900	アルターパ ツ×4
24	X 12100 Y 19900	30000 元
25	X 3100 Y 3500	アンブロシア×3
26	X: 8500 Y: 16100	忘却耐性 4
27	X 13700 Y 12300	四人の魔女 第八章
28	X 24850 Y 11150	ブラックパス
29	X 19800 Y 15950	战斗不能耐性 4
30	X 5800 Y: 18800	MPリペア

№ 24 片尾鉴赏 难度：★☆☆☆☆

方法：与ジークッヴァイ的最终战中，给予其一定伤害后于第5回合使用ラッキーシュート。

作用：可以随时欣赏片尾。

前4个回合用最强的技巧猛攻，最后一个回复使用ラッキーシュート就没错啦

№ 25 过场动画鉴赏 难度：★☆☆☆☆

方法：搜索X：16902 Y：7890附近。

作用：可以随时欣赏过场动画。

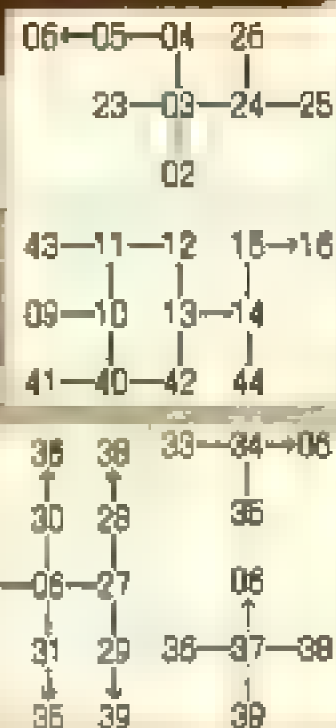
实在是很简单，但注意得有アイテムチェッカー才能搜到。



最强スキル：统之英雄

打败百兽王就能获得最强的スキル——シェリフスター。シェリフスター需要100点SP才能装备，换而言之，必须要100级才能装备，而装备后就不能装备其他スキル了。但シェリフスター附加的能力极多，它包括：全属性耐性、全异常状态耐性、HP两倍、MP两倍、防御两倍、抵抗两倍、クリティカル、ブロッカー、ディフェンサー、カウンターアップ、ライフチャージ、ペネトレイター、リジェネレイション、FPアドバンテージ等等，而且可以带至二周目游戏，不愧是最强的技巧：统之英雄！

杀生石窟



有了飞空艇后，可以从クラン修道院打听到关于杀生石窟的情报。杀生石窟是限时通过的，而且不能SAVE。不过洞中有蓝色的宝石，每获得1个，时间就会增加1分钟。洞窟的BOSS九尾狐（メイジフォックス）比较厉害，拥有9条不同属性的尾巴，一定要先用全体攻击将其全部击破。注意打九尾狐时务必要让艾玛下载，它身上至少有9种可以下载的技巧。打败九尾狐可获得在滨边召唤船只的实用道具コールホイッスル。没有这个道具，就有很多地方去不了。

21 16
20—19—18
46—45—17—16
48—47—18
15 16
22
21→20

当然杀生石窟最可怕的地方还是在于四通八达的地形，很容易迷路。不过现在有地图（虽然比较简陋）就不怕了，注意地图上"—"表示从洞口进入，"→"表示从黑气中进入。FLOOR 12、26、35、38、41、43、44、48有宝箱，但统统需要魔法钥匙デュプリケイター才能打开。

全マイグラントバッジ一览

增加遇敌等级的マイグラントバッジ当然是相当有用的道具了。游戏的遇敌等级最高20级，除去游戏刚开始时罗迪在村中获得的那个外，另外19个的位置详见下文。不找齐所有的マイグラントバッジ，过ABYSS就是自找没趣。

1 在记忆の遗迹输入フルカネルリ
2.マウンテンパス
3.バスカー集落（5000元）
4.セントセントール（ケイジングタワー过后）
5.ヴォルカノントラップ（从泽多身上落下）
6 アーデルハイド道具屋（捐27000元后有售）
7 魔王の练兵场（10000元）
8 バリアシェルタ
9 デモンズラボ
10.匠人の工房（罗迪复苏后）
11 解开パズルボックス13
12.パンデモニウム（从タラスク身上落下）
13 アークティカ城（需要デュプリケイター）
14 搜索X：22800 Y：22800
15 搜索X：19800 Y：20000
16 搜索X：23600 Y：1000
17 击败アーデルハイド的隐藏BOSSスクラップフィギュア
18 マルドゥーク
19 ABYSS 第6层



零 红蝶	TECMO	AVG
PS2 零 红 蝶	2003年11月27日	日版
只对应PS2手柄	推荐玩家年龄	15岁以上

文：卡伦

相比起灵List100%收集，即使是NIGHTMARE难度也算不上什么了，游戏中有许多浮游灵都是瞬息出现瞬息消失，如果你没有及时拍照为其留念的话那就只有等到下一周目才能将其收录进灵List中了。不过辛勤的努力总是会有相应的回报的，灵List100%收集完成后追加的强化Lens"连"实在是强得无以复加，玩家完全可以通过它来重新回味一代时那经典的"一四连拍大法"的快感！

除此之外，这次研究还为大家奉上了任务难点解析以及《红蝶》世界的关键词及解蔵。希望还能够令大家满意吧。

灵List100%

号码	名称	出现时间	出现位置	备注
001	迷い入んだ女	第一刻	逢坂家　书斋	"女性的手帐 八"取得后出现（须堂美也子）
002	双子を捜す村人	第二刻	御园	双子地藏之键（左）取得后出现
003	镰を持った村人	第　刻	御园	双子地藏之键（左）取得后出现
004	竿を持った村人	第二刻	御园	双子地藏之键（左）取得后出现
005	沉められた女	第二刻	嘆き桥	
006	颜を隐した宫司	第四刻	黑泽家　佛间	
007	暗に捕られた男	第二刻	逢坂家／围炉里之间	
008	暗に捕られた女	第七刻	桐生家／明暗之廊下	
009	血涂れの着物の女	零之刻	虚	黑泽纱重
010	切り刻まれた男	第五刻	奥之间	"血濡れのメモ"取得后出现（　村真澄）
011	绳の男	最终刻	牢屋	[illegible]
012	红い着物の少女	第七刻	立花家／阶段一廊下	立花千岁
013	飞び降りた女	第六刻	桐生家／时计广间	
014	双子少女の人形	第六刻	桐生家／明暗之廊下	
015	双子少女の灵	第六刻	桐生家　明暗之廊下	桐生茜
016	箱に隐れた女	第二刻	逢坂家　纳户	万叶丸取得后出现
017	首が折れた女	第八刻	皆神墓地	为封印拍照后出现
018	からくり师	第六刻	桐生家　首吊人形部屋	"人形的设计图"取得后进[illegible]
019	鬼ごっこをする少女	第八刻	逢坂家　围炉里之间	[illegible]
020	鬼ごっこをする少年	第八刻	逢坂家　围炉里之间	三个隐藏的孩子全部发现后出现
021	鬼ごっこをする少年	第八刻	逢坂家　围炉里之间	三[illegible]
022	忌人	第五刻	逢坂家　地下	调查箱子后出现
023	楔に杀された男	第二刻	黑泽家　血染的部屋	
024	楔に杀された女	第三刻	黑泽家　血染的部屋	
025	黑泽家当主	最终刻	黑泽家　绳之御堂	
026	待ち续けた女	第　刻	逢坂家　玄关	2周目才能拍摄，须堂美也子
027	奥へ步く女	第一刻	逢坂家　土间廊下	2周目才能拍摄，须堂美也子
028	佛间に消える女	第一刻	逢坂家　土间廊下	2周目才能拍摄，须堂美也子
029	中庭を步く女	第一刻	逢坂家　大座敷	2周目才能拍摄，须堂美也子
030	扉に消える女	第一刻	逢坂家　围炉里之间	须堂美也子
031	缘侧に立つ男	第一刻	逢坂家　奥之间	槙村真澄
032	蚊帐の向こうの女	第一刻	逢坂家／大座敷	须堂美也子
033	阶段を上がる女	第　刻	逢坂家　围炉里之间	须堂美也子
034	立ちつくす女	第一刻	逢坂家　围炉里之间	须堂美也子
035	奥へ诱う女	第一刻	逢坂家　[illegible]	须堂美也子
036	后ろに立つ女	第一刻	逢坂家　客间	须堂美也子
037	诱われる萤	第二刻	桐生　立花通路	
038	藏に囚われた少年	第二刻	藏之里	立花树月
039	血濡れの着物の女	第　刻	境内	黑泽纱重
040	水面に浮かぶ女	第二刻	嘆之桥	
041	后ろに立つ宫司	第三刻	黑泽家　玄关	
042	现れ继る男	第三刻	黑泽家　明暗之间	
043	二阶を步く萤	第二刻	黑泽家　坪庭阶段	
044	引きずっていく男	第二刻	黑泽家　土缘廊下	向明灭的部屋上的封印灵拍照后出现
045	引きずられる男	第三刻	黑泽家　土缘廊下	向明灭的部屋上的封印灵拍照后出现
046	逃げていく村人	第三刻	黑泽家　土缘廊下	向明灭的部屋上的封印灵拍照后出现
047	振り返る男	第　刻	黑泽家　客间	血濡れの部屋的事件发生后出现（真壁清次郎）
048	语りかける男	第四刻	黑泽家／客间廊下	黑泽良宽
049	呼びかける男	第四刻	黑泽家　坪庭阶段	黑泽良宽
050	布の向こうの男	第四刻	黑泽家　玄关	调查门后出现（黑泽良宽）
051	すがりつく影	第四刻	黑泽家　土藏廊下	萤同行的状态下出现
052	仪式を愿う男	第四刻	黑泽家　玄关	调查物置部屋的门后出现
053	のれんの影	第四刻	黑泽家　玄关	
054	户を开ける子供	第四刻	黑泽家／物置部屋	
055	走り去る子供	第四刻	黑泽家　布之廊下	

全MISSION一览

MISSION 1
出现灵：须藤美也子／槙村真澄
完成条件：拍摄2000点以上的照片

MISSION 2
出现灵：首折之女
完成条件：45秒内将其消灭

MISSION 3
出现灵：水死之女
完成条件：拍摄1000点以上的照片

MISSION 4
出现灵：宫司们（3人）
完成条件：总共获得5000点以上

MISSION 5
出现灵：首折之女／箱隐之女
完成条件：拍摄2000点以上的照片

MISSION 6
出现灵：捉迷藏的小孩（4人）
完成条件：5分钟内将其全部消灭

MISSION 7
出现灵：？？？
完成条件：拍摄2000点以上的照片

MISSION 8
出现灵：忌人（3人）
完成条件：拍摄1000点以上的照片

MISSION 9
出现灵：被暗囚禁之男（4人）
完成条件：2分钟内将其全部消灭

MISSION 10
出现灵：？？？
完成条件：总共获得8000点以上

MISSION 11
出现灵：箱隐之女
完成条件：7分钟内将其全部消灭

MISSION 12
出现灵：カラクリ人形师
完成条件：3分钟内将其消灭

MISSION 13
出现灵：走过的小孩
完成条件：为其拍照

MISSION 14
出现灵：须藤美也子／槙村真澄
完成条件：拍摄1000点以上的照片

MISSION 15
出现灵：立花千岁／桐生茜／桐生葵
完成条件：总共获得5000点以上

MISSION 16
出现灵：被暗囚禁的人们（3人）
完成条件：拍摄1000点以上的照片

MISSION 17
出现灵：？？？
完成条件：总共获得8000点以上

MISSION 18
出现灵：？？？
完成条件：4分钟内消灭全部灵

MISSION 19
出现灵：被暗囚禁之男（4人）
完成条件：拍摄3000点以上的照片

MISSION 20
出现灵：？？？
完成条件：拍摄2000点以上的照片

MISSION 21
出现灵：捉迷藏的小孩（4人）
完成条件：4分钟内将其全部消灭

MISSION 22
出现灵：宫司／忌人
完成条件：4分钟内将萤带至终点

MISSION 23
出现灵：？？？
完成条件：总共获得4000点以上

MISSION 24
出现灵：黑泽家当主
完成条件：5分钟内将其消灭

MISSION 25
出现灵：黑泽纱重　楔
完成条件：8分钟内消灭黑泽纱重

注：？？？代表会同时出现两种以上的灵

056	横切る子供	第四刻	黑泽家　布之廊下	消失速度极快，最难拍的灵之一，建议在去之前先存一次盘
057	穴を窺く子供	第四刻	黑泽家／冲立的部屋	
058	囚われた男	第四刻	黑泽家　座敷牢	真壁清次郎
059	秘祭を调べる男	第四刻	黑泽家　座敷牢	真壁清次郎
060	仪式を进める男	第四刻	黑泽家　布之廊下	黑泽良宽
061	何かを话す男	第四刻	黑泽家　当主之间	从暇想之间进入廊下机关才能打开的小房间后出现
062	土藏を调べる男	第四刻	黑泽家　土藏	真壁清次郎
063	双子を待つ宫司	第四刻	黑泽家　格子的部屋	
064	たれさかる手	第四刻	黑泽家　客间	2周目出现
065	逃げ迟れた女	第四刻	黑泽家　客间	2周目出现
066	闭し　めっれた萤	第五刻	黑泽家　土藏	
067	渡り廊下の女	第五刻	桐生－立花通路	
068	蝶に诱われる女	第五刻	逢坂　立花通路	
069	泣いている女	第五刻	[illegible]	黑泽纱重
070	引き入まれる影	第五刻	逢坂家　囲炉里之间	
071	见つめる女	第五刻	逢坂家　大座敷	须藤美也子
072	地下を调へる男	第五刻	逢坂家　地下深道	
073	壁に向かっ男	第五刻	逢坂家　佛间	必须在这一刻还未从树月那里得到情报时才能出现
074	泣いている少女	第五刻	逢坂－立花通路	
075	屋敷に入る男	第五刻	桐生家前	槙村真澄
076	书斋の男	第五刻	桐生家　障子の间	真壁清次郎
077	格子からの腕	第八刻	逢坂家　奥之间	
078	墓场で游ぶ子供	第五刻	皆神墓地	
079	竈へ向かっ女	第五刻	[illegible]	黑泽纱重
080	ほりから窥く子供	第五刻	逢坂家　客间	
081	见つめる双子	第六刻	桐生家　玄关	桐生茜
082	见つめる人形	第六刻	桐生家　玄关	桐生葵
083	逃げていく双子	第六刻	桐生家　首吊人形部屋	[illegible]
084	逃げていく人形	第六刻	桐生家　首吊人形部屋	桐生葵
085	奥に消える双子	第六刻	桐生家　座敷　廊下	桐生茜
086	奥に消える人形	第六刻	桐生家　座敷　廊下	[illegible]
087	座する双子	第六刻	桐生家　双子之部屋	[illegible]
088	座する人形	第六刻	桐生家　双子之部屋	桐生葵
089	襖の向こうの男	第六刻	桐生家　佛间	为人形之间的封印拍照后出现
090	死を望む少女	第六刻	桐生家　あかずの间	"人形师的手记 四"取得后出现（桐生葵）
091	窥きこむ子供	第六刻	[illegible]	站在走廊尽头的窗户处举起射影机，几秒钟后出现
092	红い着物の少女	第七刻	立花家　吹き抜け	调查树月的部屋后出现（立花千岁）
093	泣いている萤	第七刻	立花家　吹き抜け	
094	逃げていく少女	第七刻	立花家　座敷－廊下	立花千岁
095	黄泉からの腕	第七刻	立花家　障子之间	2周目出现
096	倒れている萤	第八刻	朽木	
097	竈へ向かう女	第八刻	逢坂家前　黑泽纱重	
098	囚われた少年	第八刻	[illegible]	立花树月
099	走っていく子供	第八刻	逢坂家　囲炉里之间	家纹风车（逢坂）取得后出现
100	走っていく子供	第八刻	逢坂家　囲炉里之间	家纹风车（逢坂）取得后出现
101	走っていく子供	第八刻	逢坂家　囲炉里之间	家纹风车（逢坂）取得后出现
102	隐れている子供	第八刻	逢坂家　客间	家纹风车（逢坂）取得后出现
103	隐れている子供	第八刻	逢坂家　上座敷	家纹风车（逢坂）取得后出现
104	隐れている子供	第八刻	逢坂家　奥之间	家纹风车（逢坂）取得后出现
105	さまよう人形	第八刻	逢坂家前	[illegible]
106	牢に囚われた男	最终刻	黑泽家　座敷牢	
107	白い着物の巫女	最终刻	黑泽家　渡り廊下	
108	仪式を续ける双子	最终刻	[illegible]	
109	仪式を续ける双子	最终刻	祭座	
110	虚に立つ萤	最终刻	虚	
111	鸟居を调べる男	第二刻	御园	取得鸟居处的调查记录，几秒钟后出现（槙村真澄）
112	缘侧に立つ女	第二刻	逢坂家　奥之间	2周目出现
113	地藏を调べる男	第二刻	三方路	取得地藏佛像下的调查记录后　走一段路便会出现（槙村真澄）
114	井户を调べる男	第　刻	槌原家前	取得井户的调查记录后，几秒钟后出现（槙村真澄）
115	境内に立つ男	第二刻	喜羽神社	取得神社门附近的调查记录后　几秒钟后出现，另外第八刻拍摄朽木后也会出现（槙村真澄）
116	力つきた男	第四刻	黑泽家　纳户	"村之调查记录 五"取得后才会出现（槙村真澄）
117	隐れている少女	第二刻	逢坂家　客间	
118	动けなくなった女	第　刻	逢坂家　大座敷	
119	暗にたたずむ男	第　刻	逢坂家前－立花通路	破烂的槌原家中出现
120	神社の影の子供	第二刻	喜羽神社	
121	水死した女	第二刻	疆き桥	
122	见下ろす男	第　刻	黑泽家　玄关	2周目出现
123	雏坛の影の子供	第四刻	黑泽家　雏坛之间	解除机关后出现
124	庭に立つ女	第四刻	黑泽家　坪庭阶段	
125	影に立つ者	第五刻	桐生家里	靠近双子地藏后出现
126	箱に隐れた女	第五刻	逢坂家　纳户	2周目出现
127	须堂美也子	第五刻	逢坂家　奥之间	须堂美也子（血濡れのメモ取得后出现）
128	おびえる女	第六刻	桐生家　高床座敷	
129	槙村真澄	第五刻	黑泽家　纳户	"力つきた男"拍照后出现（槙村真澄）
130	落下した女	第六刻	桐生家　时计广间	打倒摔死的女子之灵后，上楼向地面方向拍摄（2周目出现）

难点解析

MISSION 1[illegible]

这个任务达成很容易，但想要得到SS级评价就要多几次尝试了。一开始马上向前跑，然后举起射影机对准小孩会跑过的地方，将焦点拉到最近。由于等小孩出现时再按快门的话他一般就会跑到取景窗边缘。因此掌握提前量是最重要的。

MISSION 16

粗看起来条件极为简单，但真正进入到这个任务中就知道达成它的困难了。1.敌人有三个，且分布在不同位置，而胶卷却只有一张。2.零的体力非常低，一被攻击必死。要想达成这个任务，就要从左至右（反向也可）依次将三只灵引至一条直线上，让它们能够同时出现在取景窗内，然后抓准时机按快门即可。不必担心一张一四式胶卷无法对它们造成太大伤害，因为只要能拍出ZERO SHOT的话，零对它们也是一击必杀的。

MISSION 21

全部任务中最难达成SS级的一个（个人认为），那四个小家伙在这里的表现完全可以用"恐怖"二字来形容。一开始先呼出菜单将胶卷换为零式，然后拼着会被捉的危险迅速举起射影机随意向一个扑来的小孩拍照，如果运气好拍到的话剩下的就好办一些了（但还是很恐怖……）。不断奔跑避开攻击，抓住他们攻击失败的空档立即回身拍照，不要怕被抓住，因为那几乎是不可避免的，而"避"运用得好的话其实在这里受到伤害的几率也是比较低的。

MISSION 22

虽然条件看起来很困难，其实这是最容易达成的任务之一，你只要一直跑到尽头，然后等姐姐过来就是了，真正需要对付的，只有二楼的一只忌人而已。

MISSION 24

开始时不要吝惜胶卷，一有时机就拍照以积蓄灵力，当主扑过来攻击的一瞬间便是"FATAL FRAME"的惟一时机，推荐先用"零"或"灭"作为连拍的第一击。另外要善于利用他放出的两个宫司来积蓄灵力，还有它放出飞行灵的一瞬间也是攻击的绝好机会。只要掌握好他攻击的规律的话，S级评价也非难事（当然想要达到SS级就要下一番苦功了）。

MISSION 25

就如同在游戏中与樱第一次相遇一样，它在这次任务中也是无敌的，所以只要逃就是了，不过如果对其拍照两次的话会令它的行动暂时变得迟缓。纱重会先狂笑两次，然后向零展开攻击，只要避开她的攻击一次，那她就会站住不动一段时间，而"FATAL FRAME"的时机也会在此刻出现。



131	逃げ遅れた男	第六刻	桐生家／階段廊下	
132	角　立つ女	第六刻	桐生家／吹き抜け	
133	つぶされた男	第七刻	桐生家／地下通道	
134	写真の女	第七刻	桐生家　佛间	
135	双子の少年	第七刻	立花家／双子の部屋	立花睦月
136	蔵の窓に向かう女	第八刻	逢坂家前	从去御园的路那里向蔵拍照
137	身をなげる女	第八刻	桐生　立花通路	
138	桐生晋达	第八刻	桐生家　あかずの间	
139	真壁清次郎	最终刻	黑泽家／绳之御堂	2周目出现
140	黑泽良宽	最终刻	黑泽家　佛间	2周目出现
141	黑泽纱重	最终刻	黑泽家　雏坛之间	黑泽纱重
142	楔になり損ねた者	最终刻	深道	
143	黑泽八重	最终刻	御园	鸟居附近
144	閉じ込められた少女	最终刻	蔵	
145	オオツグナイ	最终刻	黑泽家	大广间
146	暗に落ちた人们	零之刻	虚	
147	探しつづける男	第八刻	桐生家／有窗子的纳户	
148	书きつづける女	第八刻	桐生家　障子之间	
149	のりすぎた男	第八刻	嘆き桥	
150	描きつづける女	最终刻	皆神墓地	
151	真実を知った男	第七刻	立花家／双子之部屋	2周目以后
152	すべてを背負った男	第三刻	黑泽家／坪庭阶段	2周目以后

档案勘误

关于档案中的《村之调查记录》，上期给大家的介绍有误。在第二刻中，我们在逢坂家奥之间得到的《村之调查记录 一至四》都是残缺不全的，这几份记录留下的几页分别可以在御园的鸟居、槌原家的井边、暮羽神社内、三方路的地藏佛像前通过调查得到。而当将这四份档案收集全并给之后出现的浮游灵拍照后，《村之调查记录 五》也会自动入手。因为记录剩下的几页在入手后会自动与第一页合并，因此卡伦才疏忽了这一点，在此向各位朋友致以最大的歉意。

灵石补遗

名称	入手地点	入手时间	入手方法
紫に光る矿石	蔵之前	第二刻	取得双子地藏之键（左）后去藏之前　消灭灵后获得
ざくろ石	逢坂家　客间	第八刻	取得家纹风车（逢坂）后，再为客间的孩童之灵拍照后获得

关键词及世界观解说

皆神村

零和茧迷失的这个村庄有着"从地图上消失的村庄"的传说。在连看都被禁止的"秘祭"举行之日时，村子从山中消失了。原本是村子存在的地方只剩下了无尽的迷雾，但村子入口处的双子地藏却非常醒目。

还有，传说村中存活下来的，只有一个少女而已。

这个村子的传说，是由村子消失前从那里归来的民俗学者助手留下的笔记流传给后世的。

迷路的二人

地质调查员真村真澄在调查森林的地质时神秘失踪了。

那森林有一旦失踪就是被"从地图上消失的村子"引诱的传说，

因此才有他也是进入了那个村庄的传言。

真澄的恋人须堂美也子坚信真澄一定还活着，并为了寻找他一个人进入了那个迷失的森林，并且也迷失了在"从地图上消失的村子"中。

最后，两人终于碰面了，并一同寻找离开村子的方法。真澄让身体虚弱的恋人在逢坂家暂时休息一下，而自己则去了黑泽家想找到些线索，但却惨被"楔"切割而死。

变为怨灵的真澄脑中只剩下了"逢坂家有一个女子"的概念而回到了那里。当被已成为恶灵的恋人袭击时，美也子曾苦苦地询问他，但只剩下对世间仇恨的真澄早已认不得她而将其活活掐死。

立花树月

在大偿发生前一年举行的"红赞祭"的鬼婴。

那次的仪式由于树月对弟弟睦月的思念太深而宣告失败，因此隔年才必须举行由八重和纱重两人再次进行"红赞祭"。

和睦月约定好"不要让八重和纱重遭受同样命运"的树月，写信给儿时的好友宗方良藏，希望在八重和纱重从村中逃出后他能够照顾举目无亲的两人。

当两人离开村子后，达成了和睦月的约定的他被村人抓获，之后在牢中自尽。

当在树月死后被抓到的纱重看到树月的死状后，认为那都是由于自己从村中逃走的错，从而伤心地哭着。

阴祭

在"红赞祭"的准备期间，为了能令开始鸣动的"虚"一时镇定下来，需要用到被称为"楔"的人柱。

这个制作"楔"的仪式便被称为"阴祭"。

在阴祭时，村民后会把外来的访客好好礼遇一番，接着对其举行"身削的仪式"将他作成"楔"。

传说为了能镇住"虚"，"楔"一定要经历过无尽的痛苦才行。最初成为"楔"的祭主在对自己身体进行了残忍地切割的"身削的仪式"后成为了即身佛，从那之后，皆神村便把"身削的仪式"作为制成"楔"的仪式。他们把村子的访客抓住并令其成为"楔"，而这也令"神隐"的流言在村子附近广为流传着。

双子的木偶

那是远比"大偿"还早发生的事。把自己的双胞胎女儿作为"红赞"献给村子的桐生家家主为了安抚变成鬼婴，心灵崩溃的女儿茜，便制作了和被杀掉的葵一模一样的木偶。

但是当他看到了每晚和茜说话，变成活木偶的葵后，决定将它破坏。

可是，最后他不但没有破坏木偶，反遭被木偶控制的茜所掐死。

腰间有着红色缎带的少女

传说"在地图上消失的村庄"曾经发生过一次大屠杀，而在村民们死绝时村庄也自地图上消失了。

在村中，尸体横七竖八地交错在地上，流出的鲜血将周围的地面全部染成了红色。一个腰间有着红色缎带的少女站在尸体及血海之上纵情狂笑着。那就是零所看到的"大屠杀"时的情景。

少女一边狂笑着，一边任意屠杀着在仪式那天聚集在黑泽家大广间的村民们。之后，她走出了黑泽家，将残余下来的人也屠戮殆尽。

双子巫女

皆神村有着每隔一定的周期便会产下双胞胎的传统。他们认为"双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。而当双子合而为一时便会产生出强大的力量。

有时仪式也会用男性的双胞胎进行，他们被称为"双子御子"。

红赞祭

那是为了镇住鸣动的虚而把双子巫女当成红赞献出的仪式。

皆神村自古以来便坚信双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。而所谓的红赞祭，便是利用在虚的前面由姐姐扼住妹妹的脖颈从而"重新成为一体"时产生的强大力量来施加对虚的封印。

黑泽纱重

最后的双子巫女。

在她和姐姐八重从村中逃跑时因失足跌落山谷而被村民抓回。

纱重实际上没有逃离村子的打算，她早就有了与姐姐成为一体的觉悟，不过为了和姐姐在一起，她还是与八重一同行动了，而一切的一切也由此开始。

"八重一定会回来救我的。"纱重一直这样相信着，可是，八重却始终没有回来……

"我被抛弃了……"

仪式由村民们继续举行。

在绝望中，纱重被用注连绳吊死并丢入了虚中。

由于用错误的方法举行仪式，虚大开，大偿发生。

从虚中出现的纱重虐杀了所有的村民后，在无人的村子里孤独地等着姐姐归来。

大偿

当虚的封印被完全解除时，虚中的暗便会一涌而出，这便是所谓的"大偿"。

村庄将会被虚里溢出的暗覆盖，进入永恒的黑暗中。没有人能从那里逃离，黑夜将在那里永远地



持续着。

被暗所吞噬的人们从的在其中见到了黄泉而发狂致死，也有人恐惧见到黄泉的样子而选择了自尽一途。

之后，从虚里回来的纱重和楔把剩余下来的村民逐次虐杀。

那天边看着村人死去边狂笑的少女，她的笑声据说连村外都能听见。

从那之后，被暗围住的村子变为了死寂之村，从外面看起来，那只是被迷雾笼罩的一片森林而已。

每当这块地方发生地震时，虚中的暗也将会再次扩散出来。

虚

在举行"秘祭"的地方有一个被称为"虚"的巨大深坑。

传说"虚"是连接黄泉世界的入口，如果连被抛入其中的红贽也无法镇住黑暗的话，那虚中的黑暗将会一涌而出将村子吞噬。

在皆神村，这个地方不但不能靠近，甚至连说都是被禁止的。

在各种记载中虚都会以×来代替，就如文字一般是绝对禁断之地。

一般认为，只要向虚里面瞄一眼马上便会发狂而死。

在虚旁边执行仪式的人被称为忌人。为了使其不会看见虚中的景象而把他们的眼睛都缝了起来，而违背禁忌偷窥虚的人也会被缝住双目将他们制成忌人。

红蝶

双子巫女的姐姐在红贽祭上杀死妹妹时，双手在妹妹脖颈上刻下的红色伤痕在仪式结束后会变为红蝶之姿。

堕落于虚的巫女，她的灵魂会变成蝴蝶飞舞于村子四周。

红蝶的形状，与双手造成的伤痕形状毫无二致。

深道

在村子地底下的那个巨大的洞窟被称为深道，传说那里最深之处便是那连看都不能看的场所。

除了部分的宫司和忌人以外，没有人能被允许进入那里。

射影机

所谓射影机，是为了捕捉肉眼所无法看到的"灵"而由麻生博士所制造的一种照相机。

一、由残留思念留下的发生于过去的事情。

二、肉眼无法得见的灵魂。

这就是通过射影机的镜头所能看到的事物。不过作为试用品的它功能还并不完善。由于它能拍到一些超自然的现象，所以也具有类似于除灵的功能。但与此同时，这也意味着它与那些灵之间有着某些联系，如果使用不当的话，使用者甚至有可能会被怨灵吞没。



民俗学者真壁清次郎为了拍下村子的"秘祭"而从麻生博士那里借来了它。

麻生邦彦博士是研究灵界的学者。为了研究只有灵能力者才能看见的世界而对当时最先进的照相机、收音机等等都进行了改良，打算制作出能与"不存在的东西"相接触的机械。

由于这种研究太过诡异，他被学会视为异端而遭到了排挤。不过他还有真壁这位好友。

顺带说一下，麻生邦彦实际上是天仓姐妹的祖先。天仓操（零与茧）的父亲是入赘天仓家的，原名为麻生操，也就是麻生邦彦的后代

壁橱中的少女

立花树月和睦月的妹妹，立花千岁。

仰慕着两个哥哥的她，由于树月因帮助八重和纱重逃往而被关押起来从而对八重和纱重都抱有怨恨之意。

她认为零就是八重从而对她展开了袭击。

身体虚弱的她每当家里有访客来时总是会躲在柜子里。

在大偿那天，对逐步逼近的暗感到恐惧的她也躲进了壁橱里，由于过度害怕，她一直无法出去，只能亲眼目睹外面的虐杀。

而最后，她就那样死在壁橱里。

鬼叟

皆神村将在红贽祭中杀了自己的另一半而孤独活下来的双子称为"鬼叟"，那些人被村民们所敬畏着。

由于杀了自己的孪生妹妹（弟弟），有的鬼叟会由于感情的崩溃而令头发在一夜之间变得雪白。也正是由于这一点，越来越多的鬼叟选择了隐居山林孤独地生活着。

由于双子可以互相体会对方的痛苦，因此在仪式之后，鬼叟的脖颈间也会留下淡淡的痣。

存活下来的少女

在"从地图消失的村子"里只有一位少女逃了出来。

她就是最后的双子巫女中的姐姐——八重。

八重为了纱重着想而想逃离红贽祭的宿命，在仪式的当天带着纱重逃离了村庄。

然而在逃亡的途中，纱重却不慎滑落到山谷下导致了两人失散。

在那之后，八重长时间在山间寻找着妹妹的影踪，但却迷失了方向，当她回到原处时却发现村子已经消失了。在村子的入口处，宗方良藏发现了找不到村子而哭泣的八重。

宗方虽然因为看到由八重和纱重转交给真壁的信中说"你一个人回去吧"而一度离开了村子，但在红贽祭那天他还是遵守和树月的约定而再次来到了这里。

在照顾由于受到了过度的冲击失忆的八重的那段日子中，两人结为了夫妻。

成为楔的学者

在皆神村，为了将虚的波动暂时镇压下来，有着将抓来的"宾客"作为楔的习俗。

黑泽家以允许他看虚为由对其盛情款待，之后将他抓起来关到了牢里。还没等他有机会试用从八重和纱重那里取得的出口钥匙，就被制成了阴祭的贽。

被当成生贽的即身佛称为"楔"，而受到的痛苦越大，楔的力量也会越强。

真壁在全身被切割，并被绳子吊起举行加深其痛苦的仪式后被丢入了虚里面。

变成楔的真壁，在大偿之日和纱重一起出现，为了让村人尝到他所受的痛苦而展开了对他们的屠杀。

双子的顺序

双子的长幼顺位，现在被定为"先出生的是哥哥，后出生的是弟弟"。但是皆神村则相信先出生的是弟妹。

古时候日本就认为先出生的是弟弟，后出生的是哥哥。不过在1874年12月13日太政官布告认定"如果是双胞胎的话，那先出生的便是哥哥 姐姐"。

正因为如此，现在的日本先出生的便是哥哥姐姐。

朽木

被称为"朽木"的巨树中有着为了祭祀死去的鬼叟而修建的场所。为了安抚失去自己另一半的鬼叟们的灵魂，朽木中里面供奉着许多风车。

在朽木下方有着可以通往村外的古老的深道，风车随着里面吹出的风而微微转动着。

以前曾经发生过想从深道逃出的双子被埋伏的村人杀害的事件。愤怒的祭主为了不再让这种事情再度重演而把深道封住，并在朽木中施加了封印。

能解开封印的风车状的钥匙交给了四大宫司，由每个家族的宫司保管着。

灵石收音机

灵石收音机是根据回路的一部分采用了矿石，从而能探测出相同波长的"矿石收音机"改良而成的。人长期佩带在身上的矿石因为不断接收着人的意念，以至于会散发出肉眼可见的光芒。这些矿石被称为"灵石"，而这台收音机可以将灵石中的信息传达出来。

和射影机一样，灵石收音机也是由麻生博士所制造的。

麻生博士在将试作型的射影机和灵石收音机交给真壁清次郎后，为了完成射影机在日本各地奔波着，最后在研究途中不明而死。而射影机为何能与灵界产生共鸣的原理也成为了永远的谜。

《零 红蝶》与《零 ZERO》的关系

相信第一次看到宗方和八重这两个名字时，玩过前作的朋友都会感到眼熟。没错，《ZERO》主角雏咲深红便是从皆神村逃脱的黑泽八重的重孙女，这便是《红蝶》与《ZERO》的最大关联。

HARD以上难度结局——虚

在打败了控制了姐姐身体的纱重后，茧与纱重一同向虚中落去。在千钧一发之际，零趴在虚旁抓住了姐姐的手。但此时，树月的话突然出现在她耳旁。

"不，不要看那里面。"

在虚的最深处，零看到的是如山般堆积在一起的成千上万只亡魂。

当两人醒过来的时候，已经身处在了村子的外面。但零却因为看到了虚中的景象而导致双目失明。

此外，还有读者来信认为在最终刻时，抛下姐姐一人从春羽神社逃跑之后出现的那幕影像也是结局之一。但从通关后的"GALLERY"中我们可以看到，TECMO并没有将此作为结局而单独列出。不过，上期没有提到这一部分确实是我的失误，在此向各位致以歉意。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：GUIDE@ucg.com.cn

PS2 鬼武者 无赖传

紫之首饰
取得条件：总吸魂数达到10000
功能：毒魂攻击无效

金棒
取得条件：幻魔空间总杀敌数达到1000
功能：武器

破魔之笛
取得条件：幻魔空间改达到10阶
功能：不会进入攻击不能状态

毗沙门剑
取得条件：幻魔空间改完全通过
功能：武器

玄武之书
取得条件：总吸魂数达到20000
功能：一闪攻击无效

白虎之书
取得条件：在"难"以上难度中击破双鬼武者后取得
功能：一闪指令有效时间两倍，威力上升50%

织田狩
取得条件：刀足轻第五幕2分钟内通过，难度至少要为"普通"
功能：攻防提升

大肠卷
取得条件：前田第四幕15秒内干掉祖祖杜玛，难度至少要为"普通"
功能：攻击提升

阴阳之爪
取得条件：三目第四幕10秒钟内干掉安国寺，难度至少要为"普通"
功能：攻、防、鬼力提升

青龙之书
取得条件：在最高难度下打倒信长
功能：一闪变为一击必杀！

圣剑
取得条件：在普通以上难度中用180个必杀魂交换
功能：左马介的武器

身代人形
取得条件：在普通以上难度中用30个必杀魂交换
功能：起死回生

力魂
取得条件：在普通以上难度中用15个必杀魂交换
功能：提升能力

炎龙剑
取得条件：在普通以上难度中突破幻梦空间
功能：左马介的武器

孟刀力

一闪简易出法
感觉本作的一闪很难使出，但是弹一闪就很容易了。通过5小时的实验，我发现在战斗中靠近敌兵时按×键（即吸魂），敌兵一般都会进行攻击，这时极容易格挡后使出弹一闪。我使出的概率为70%吧！熟练运用这个技巧的话，一个初始化过的角色用NORMAL难度过一周目就能3项指数都达到2级！不用在EASY难度下浪费时间练级了！

福建 李岳

（抄逊：道具还是太少，隐藏服装更是少得可怜。遗憾，遗憾。）

PS2 恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词

道具复制大法的影响
其实这也是我偶然间发现的：在迷月塔楼获得写有"VI"的方块之后，将其复制（我是复制了9块），然后换成写有"IV"的方块。回到得到"VI"方块的地方。正常情况下，因为手中只有一块"IV"的方块，所以调查的时候可以直接使用。但是如果使用复制大法后，由于手中又有了"VI"的方块，所以调查的时候游戏总问你是否使用写有"VI"的方块，从而无法使用写有"IV"的方块，自然也就无法得到开启最终BOSS房间大门所需的道具。我曾经试过在道具菜单中，将"IV"方块的位置挪到"VI"方块的前面，以为道具使用是按照菜单中的顺序，但结果还是一样。因此导致的结果就是——游戏无法进行下去。

目前为止我还没有解决的方法，希望能有高人指教。如果真的没有方法解决的话，就希望贵刊提醒广大玩家复制道具的时候不要太兴奋，连这个都复制的话，可能就像我一样，几个小时的努力都白费了。

第一次向贵刊投稿，虽然稿件质量不怎么样，不过至少代表了一份心意。

（抄逊：感谢提醒，希望大家引以为戒。）

GBA 青之天外

无名秘技
《青之天外》果真好玩，今日小弟入手一盘《青之天外》，记得上期杂志有攻略便玩起来。如今已玩了近30小时，当然你们的帮助是不可少的。在你们的攻略中提到百鬼中将不好打，但我却认为他是一个很好打的BOSS。因为他只会物理攻击，所以只要配出敌方物理攻击为0的魔石即可，多使几个的话甚至可以不费血通过，TOO EASY！而且机器人盖得的级别一定比主角高3级，因为我得到他时主人公是42级，而他是45级，这就与攻略中提到的主角49级，而他52级一样了。也许还有很多谜需要揭开。

望大家继续努力，争取更大的成绩。

（抄逊：因为秘技内容实在太杂，只好来个无名秘技了。^_^）

PS2 至尊街头霸王II

豪鬼出现方法
首先要选择"SUPERX"模式，然后依次在隆、T·HAWK、GUILE、CAMMY、隆身上各停一秒钟，然后按START键决定，紧接着在1秒钟内按住3个拳键不放，就可以使用最强的豪鬼。

（抄逊：经典的秘技啊！）

PS2 网球王子 Smash Hit!

河村隆的隐藏必杀
条件1：必须为双打；

条件2：必须在比赛的最后一局且总比分落后于对方，即0：5、1：5、2：5、3：5、4：5、5：6或抢七局时；

条件3：必杀槽满时。

满足以上条件后退至底线后按R1+×键即可发动，原本的GREAT波动球就会变成最强的波动球！虽然只能使用一次，但是画面极为华丽，没有必杀能返（看那气势就知道），还能强制扣除对方两人各一半的体力！总之……太强了。

游戏狂 SN

（抄逊：这招我也见过，很像一门激光炮一样，确实很有气势啊！）

PS2 凯恩的遗产 挑战

在游戏中按START键进入暂停菜单，输入以下指令就能够获得特殊的效果。注意，指令中的方向必须用十字键输入，模拟摇杆的方向无效。

R2 · ↓ · L2 · R1 · ← · L2 · ↓ · L1 · △ 获得所有的奖励要素
R1 · ↓ · R2 · L1 · → · R2 · △ · ↓ · L1 获得所有的剧情回放片断
← · → · ← · → · R1 · L1 · ○ · △ · ↓ 将HP恢复至最大值
← · ↓ · ↑ · ↓ · ↓ · R1 · △ · ○ · ↓ 获得所有的必杀技
← · ← · ↑ · ↑ · L1 · R2 · ○ · ↓ · △ 将所有能力升至最大值
↓ · ↓ · ↑ · ← · R1 · R2 · ↓ · △ · ○ 剑气值无限
↑ · ↓ · → · ↓ · R1 · R2 · ↓ · △ · L1 无敌
L1 · ↓ · R2 · → · R2 · ↑ · △ · L1 · ↓ 不显示字幕
↑ · ↓ · ↑ · ↓ · R1 · R2 · ↓ · ○ · △ 将主角变成二头身Q版造型
↑ · ↓ · ← · → · R2 · L2 · △ · ↓ · ○ 将Kain的剑变成水管
L1 · ↓ · L1 · ↑ · R1 · L2 · L1 · ↓ · △ 不显示场景和人物贴图

（抄逊：感谢阿修罗友情提供。）

塞尔达传说 时光之笛	iQue	A·RPG
神游机 塞尔达传说 时光之笛	2003年11月	中国大陆版
中文字幕		

文：太阳黑子工作室 huya

神游天下

这是一部不折不扣的传世之作。少年英雄林克为了拯救海拉鲁大地展开神奇的冒险，游戏美丽逼真的画面、优美动听的音乐、紧张激烈的战斗、妙趣横生的冒险将三维动作角色扮演游戏推上了新的高峰。美日权威游戏媒体均给予这部作品满分的评价，以表彰其为游戏史所作出的贡献。笔者实在找不出更好的形容词来赞美这款作品，作为喜爱游戏的中国玩家，又怎能错过这款全中文版作品呢？



序章

很久很久以前……世界还是一片混沌，生命还没有出现的时候。三位伟大的黄金女神降临到海拉鲁的混沌之上。她们是力量女神丁妮，智慧女神娜茹和勇气女神花柔。

丁妮用她强健炙热的双臂，耕耘并创造了土壤。娜茹将她的智慧倾注于土壤，为世界制定了灵魂法则。花柔则用她充沛的精力创造了遵循这个法则的所有生命形式。

三位伟大的女神离开海拉鲁返回了天国，留下神圣的黄金三角力量。从那以后，神圣的三角力量变成了世界万物的宗源，三角力量所在的地方成为了圣地。

在广袤浓密的科克里森林，伟大的德库树是森林的守护精灵。森林里的孩子们，科克里人和伟大的德库树生活在一起。每一个科克里人都有自己的守护精灵，但是一个男孩却没有，他的名字叫林克。

一天凌晨，林克正在做着那个经常纠缠他的噩梦——在猛烈的暴风雨中，林克发现自己站在一座神秘的城堡前，一名骑士带着女孩骑着马从他身边飞奔而过。那个女孩看着林克，好像在说些什么。接着，另一名骑士出现了，这名骑士[illegible]盯着林克，然后林克就被惊醒了。

“林克，醒醒，快起来，林克！伟大的德库树有话要对你说。”

林克揉了揉眼，看到一只精灵飘在面前，精灵名叫[illegible]，她要带林克去见德库树。

“[illegible]，你回来了……”德库树说道。

“欢迎你来到这里，林克。正如我所看到的，你一定做过噩梦……[illegible]一股不祥的气息侵入了这个世界。事实上，你已经受到了[illegible]，现在是时候考验你的勇气了。我被诅咒了，我需要你用自己的智慧和勇气来打破诅咒。你准备好了吗？”

林克进入到德库树的里面，替他解除了诅咒。

“干得好，林克！我知道你一定能够实现我的愿望。一个来自沙漠的恶人对我施加了这个可怕的诅咒。他正在用邪恶的魔法力量，寻找连接着海拉鲁的圣地。因为在那里可以找到神圣的遗产：三角力量，它包含着众神的精髓。谁拥有了三角力量就能心想事成。你绝不能让沙漠恶人的双手接触到神圣的三角力量，你绝不能容忍他进入传说中的圣地。林克，现在去海拉鲁。在那里，你一定能见到你命运中的公主。将这块宝石交给公主，我想她会明白一切的。”

伟大的德库树把森林的精灵石交给林克，在他临终的时候说道：“你很勇敢，林克，未来就要靠你了。”

伴随着悠扬的笛声，你已经进入到了《塞尔达》的世界。按下START键，便会进入标题菜单，如下：

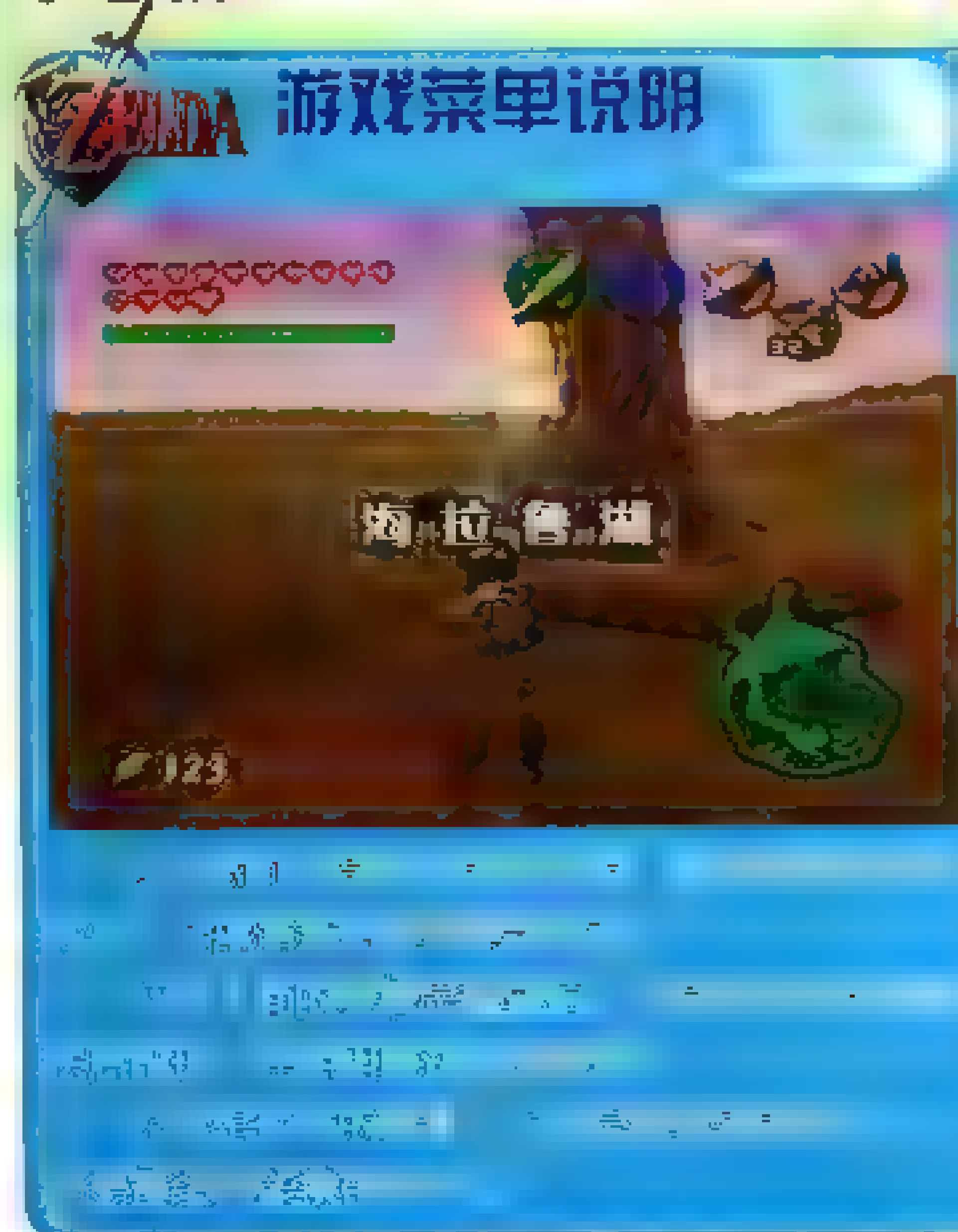
三个存档：选择其中一个开始游戏

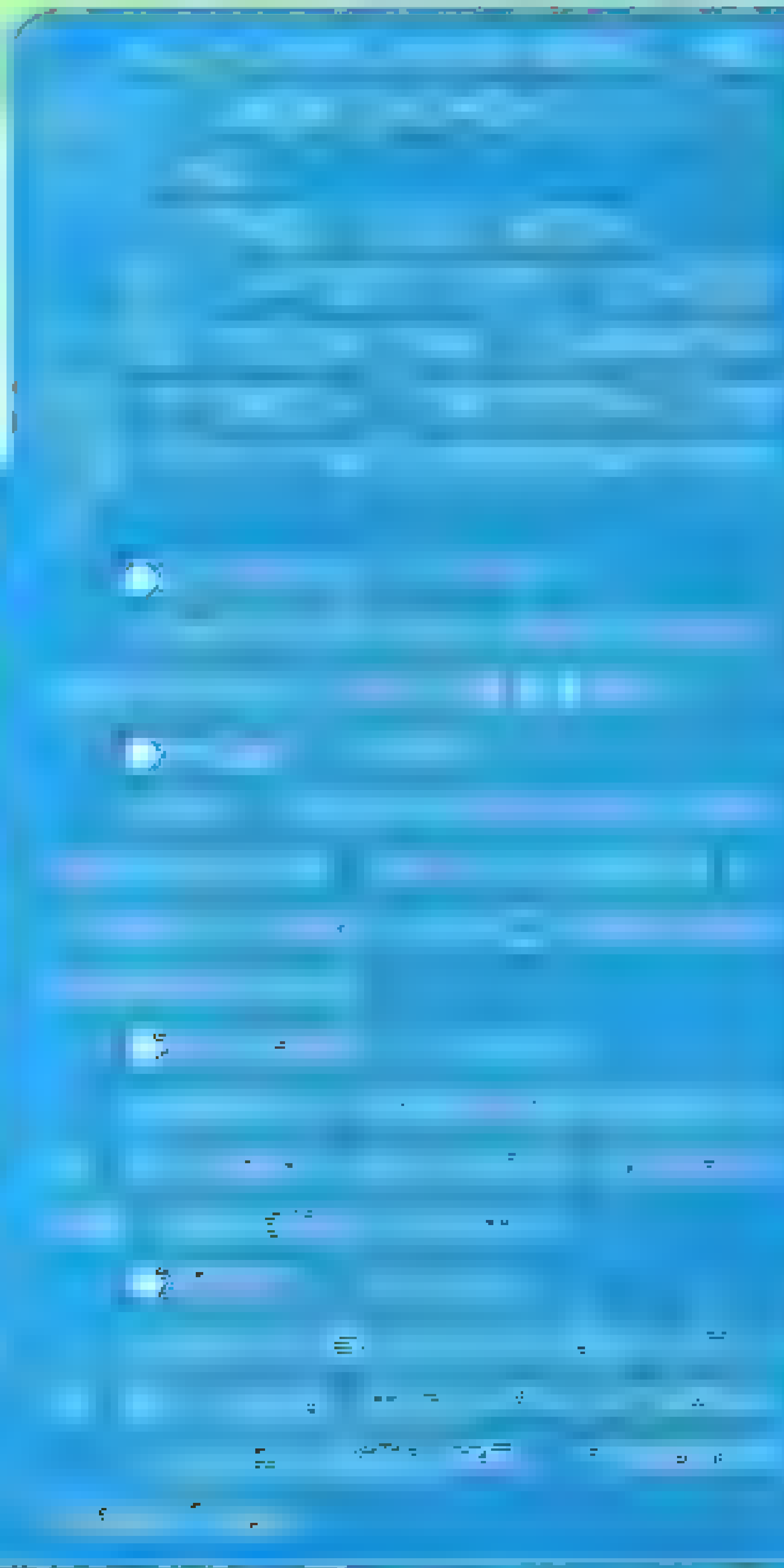
复制：复制存档

删除：删除存档

选项：设置声音、Z瞄准（比较重要，作用后述）与画面亮度。

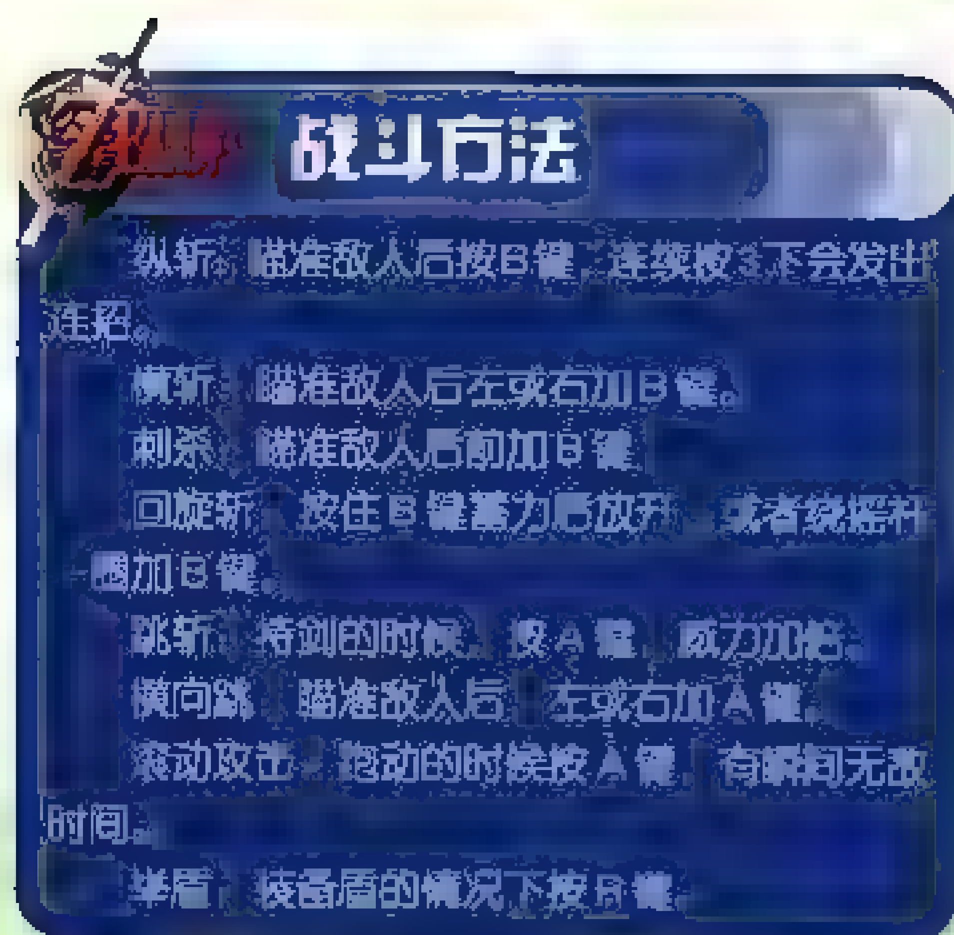
游戏菜单说明

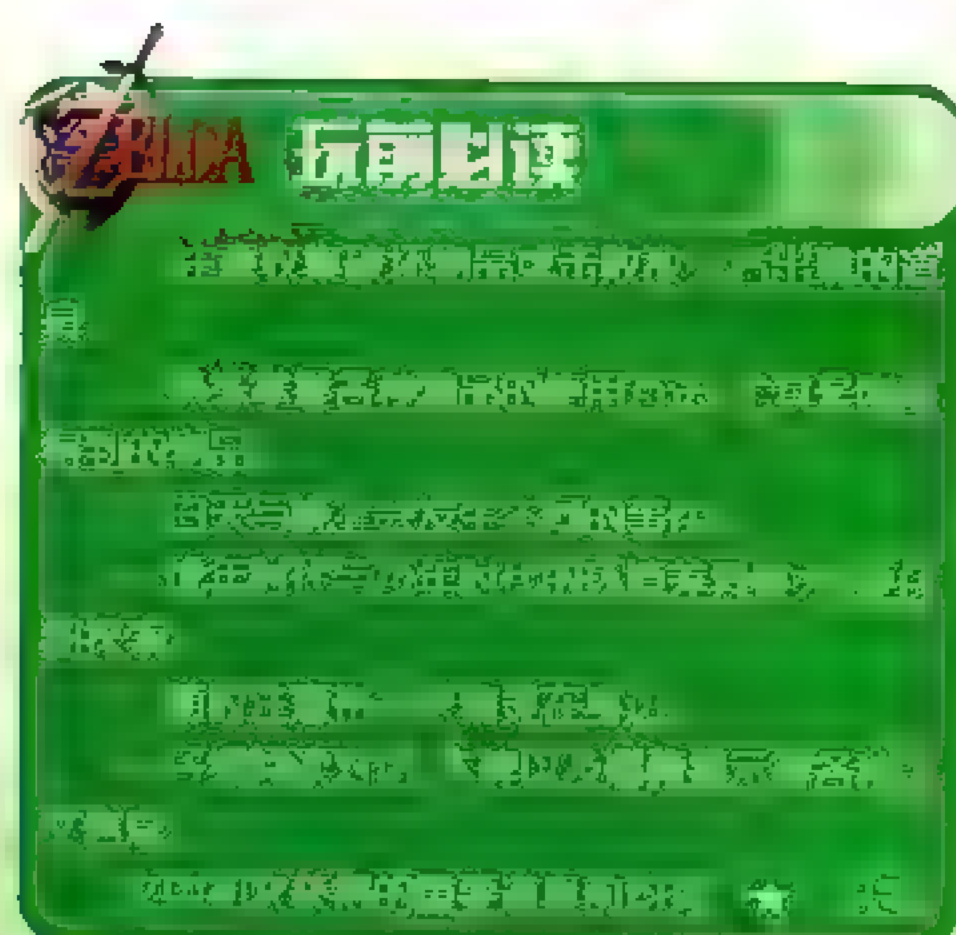












流程开始

一 初试身手

科克里森林的清晨，尽管稀薄的雾气还没有散去，但科克里人的小村庄已经活跃起来了。精灵娜薇急匆匆地来到著名懒虫林克的家中，果然，他还在床上做着美梦呢。

“喂！快醒醒！难道海拉鲁的命运真的要靠这个懒惰的男孩？”

在娜薇的努力下，男孩总算爬了起来。得知德库树召唤自己后，林克睡眼惺忪地走出门外，正好遇见了青梅竹马的萨莉娅。哦，现在可不是叙旧的时候，林克打过招呼后，便赶往了伟大的德库树所在的地方。可是村长米德却拦住了去路，嘲笑两手空空的林克。

流程

1.爬过村子左下角的洞穴，找到★科克里之剑。

2.凑齐40枚卢比，到村里的商店买下★德库盾。

3.将剑盾装备起来后，再与米德对话。



德库树的里面

1.从梯子上到第二层，在宝箱里获得地图。进门后用德库盾将矮人的攻击反弹回去，抓住它后就能继续前进。

2.获得★精灵弹弓后回身将蛛网上的梯子打下来。

3.用弹弓将藤蔓上的蜘蛛打掉，爬上第三层。

4.在第三层的房间里踩下机关就可以跳到对面平台，获得罗盘。

5.用德库木棒点燃火把。

6.趁骷髅蜘蛛露出腹部的时候消灭它，然后从三层跳下，砸破地面中间的蛛网。

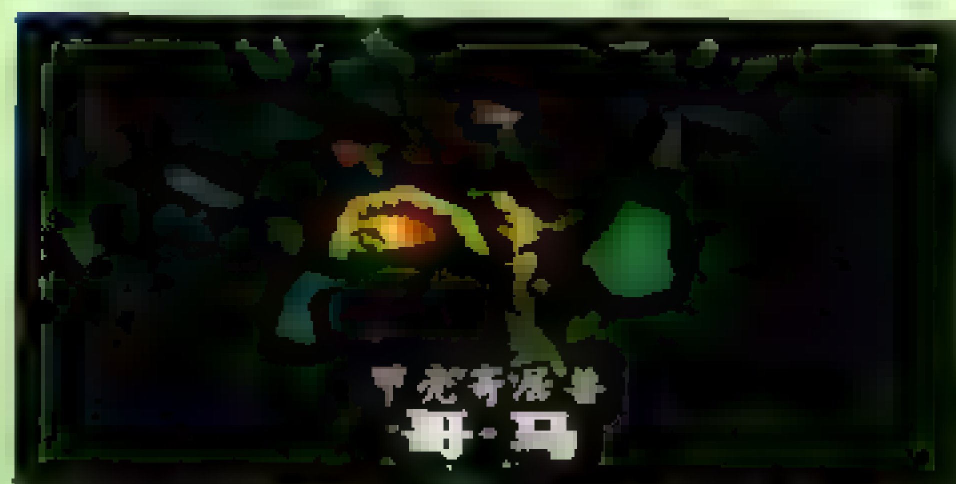
7.踩下机关后用火把烧掉挡门的蛛网。

8.进入房间后，用弹弓射击铁栅门上侧的眼睛机关。

9.潜入水中按下开关，然后乘平台来到对岸。

10.经过两个房间后，通过小洞来到烧蛛网的地方。将石块推下去，接着从对岸点支火把来烧掉地面上的蛛网，来到地下二层。

11.按中→右→左反弹打倒矮人，进入头目房间。



林克抬头看去，哥马瞪着它的红眼珠，在黑暗中尤为恐怖。作为第一个BOSS，其本身实力并不强，但由于林克生命值较低，如果有危险，就在四周砍草找心来补充吧。对付哥马的有效武器是德库坚果与精灵弹弓。当哥马在地上，用德库坚果使它昏迷，然后攻击眼部。当它爬到天花板上时，用弹弓射它眼睛。哥马在天花板上会产出哥马卵，落到地面后会成长为哥马幼虫，尽量在其没成长前一剑砍掉。如此反复，不出几个回合，就可消灭它。

林克顺利地解除了德库树的诅咒，却无法挽救它的生命。森林守护神将森林精灵石交给了林克，并嘱咐娜薇要帮助林克。随后，其生命伴着瑟瑟落叶消散在了科克里森林中。

林克鼓起勇气，走出了森林，耳边回荡着德库树的遗言。

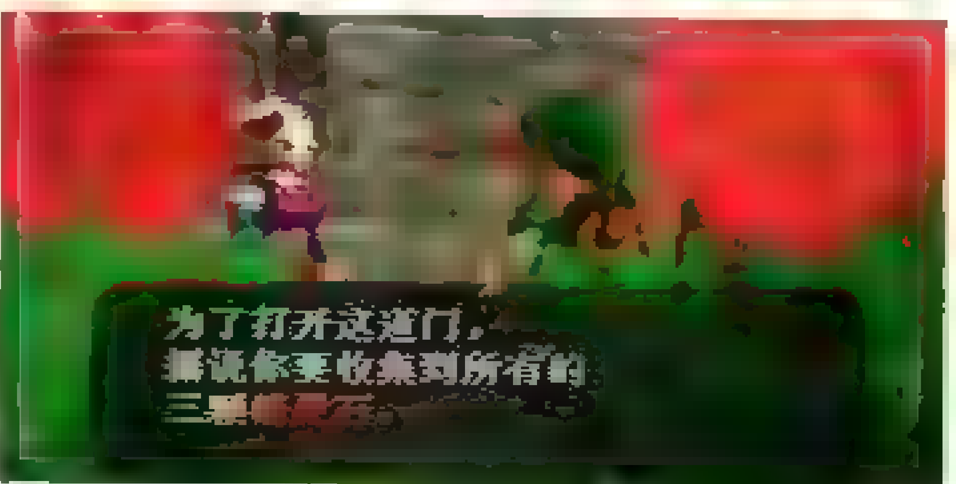
“快到海拉鲁城堡去吧……在那里，你一定会遇到你命运中的公主……”

连接森林与外面世界的吊桥上，林克与萨莉娅再次相会了。略显羞涩的科克里少女将★精灵之笛赠给了林克。

“当你吹起笛子的时候，希望你能想起我，并且再回森林来看我。”

二 危机降临

林克踏上了辽阔的海拉鲁平原，一路马不停蹄，终于在天黑前赶到了海拉鲁城堡。在帮塔隆牧场的玛隆唤醒了父亲之后，林克在白天通过下水道潜入了后庭，躲过众多守卫，来到了城堡中庭，见到了塞尔达公主。塞尔达已经预感到了邪恶势力的来临，并请求林克帮助她找到另外两块精灵石以拯救海拉鲁。林克答应之后，不但获得了★塞尔达密信，还从公主的侍从英帕那里学到了王族的歌曲——塞尔达摇篮曲。



流程

1.到隆隆牧场，从泰隆那里得到了★空瓶子，也随玛隆学得牧场的歌曲——伊波纳之歌。

2.回到科克里森林，穿越迷失森林，见到了正在演奏笛子的萨莉娅，并学到了森林的歌曲——萨莉娅之歌。

3.在卡卡利科村墓地的最大墓碑前吹塞尔达摇篮曲，打开暗道。射杀全部蝙蝠后前进，学得太阳之歌。

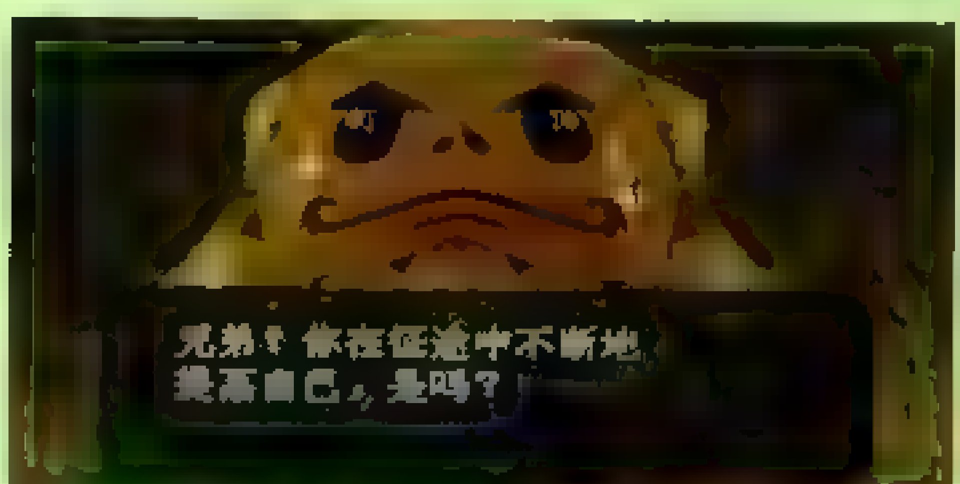
4.找到全部的鸡可以从养鸡女士那里获得★空瓶子。

5.向守卫出示塞尔达密信开门后，可以在海拉鲁镇的欢乐面具店开始进行面具买卖，也能购买打折的★海拉鲁盾。

6.沿死亡山径来到格雷城，利用塞尔达摇篮曲打开格雷王达鲁尼亚的房间，并对它吹奏萨莉娅之歌获得★格雷的手镯。

7.在格雷城外长有炸弹花的地方，将炸弹花扔下炸开岩石，进入多东哥洞窟。

多东哥洞窟



1.向右走，用炸弹花炸开岩壁。

2.将雕像推至开关上。

3.与两只蜥蜴战士交战，利用其出招空挡攻击即可。

4.点燃一连串火把打开铁门后踩下机关。

5.出发点左侧墙内有地图，然后从旁边的门进入。

6.在这里用炸弹花引爆所有的炸弹花，对面墙内有罗盘。

7.在狭小角落当心刺轮，炸开墙壁，从梯子爬上去。

8.用弹弓射击眼睛机关，乘火焰熄灭时跳过去。

9.获得★炸弹口袋。

10.从吊桥两个缺口将炸弹扔下。

11.将石块推下后拉至中央，打开机关。

12.炸开地面，进入头目房间。

猛炎古代兽多东哥王



多东哥王有两招：吐火与撞击。林克只要站在岩浆地的边缘就都可以躲过。在多东哥王张嘴时将炸弹扔进去，然后过去砍劈就可以轻松击倒。

流程

1.上到死亡火山山顶，见到大精灵，学得★回旋斩。

2.炸开海拉鲁城堡路牌旁的岩石，从大精灵处学得★丁妮之火。

3.从卡卡利科村出来，沿着河岸走，炸开卓拉河的岩石。

4.来到上游，吹奏塞尔达摇篮曲，进入卓拉领地。

5.玩潜水游戏获得★银鳞。

6.从密道潜入海拉鲁湖，找到装有茹特公主信件的★空瓶子。

7.将信件交给卓拉王，进入卓拉喷泉。

8.进入卓拉喷泉后右转，炸开墙壁，从大精灵处学得★花柔之风。

9.将鱼放在加卜加卜大人面前，进入加卜加卜的腹中。

加卜加卜的腹中

1.跟着茹特公主，然后举着她回到一层，绕过陷阱地带后来到最右侧，踩下两人才能打开的机关，获得★飞旋镖。

2.用飞旋镖解决各房间的触手。

3.从陷阱地带原来有触手的地方掉下去，碰上中BOSS。用飞旋镖从背后击中后再攻击。

4.用飞旋镖让不断蠕动的柱子停下。

5.在高台上有飞旋镖打开机关，来到头目房间。

[illegible]



在尽量躲避它攻击的同时用飞旋镖攻击其底部，然后将回旋水母逐渐消灭，最后再攻击本体。

林克得到了全部三颗精灵石，于是向海拉鲁城堡赶去。可是城堡上空凶云密布，电闪雷鸣仿佛有着不祥的预兆。就在林克接近城堡的时候，一匹白马从城堡中飞奔而出，林克看到了塞尔达公主那焦急的表情。只见塞尔达将什么东西抛向了护城河，还没等林克还没回过神来，邪恶之人骑着黑马出现在了他面前。在给了林克一个下马威后，那人也向着白马奔跑的方向赶过去。

林克在护城河里捡起★时光之笛并学得了时光曲。在他来到时之神殿演奏时光曲后，神奇的事情发生了，大门慢慢打开，林克所面对的正是传说中的宝剑——大师之剑。当林克的手放在剑柄上时，强大的力量充满了他的全身，在这股力量的冲击下，林克失去了知觉……



三 时之英雄

林克醒来后，发现自己已经来到了七年之后的世界，而且此时的海拉鲁城堡已经被魔王盖侬道夫破坏得面目全非。远古的圣灵若如告诉林克，他必须唤醒全部的圣灵，才可能击败盖侬道夫，拯救海拉鲁。此时的林克才刚刚发现，自己的身体已经长大，而且手中握着的正是大师之剑。

流程：

1.到卡卡利科村墓地，拉开左数第一个墓碑。进入密道后与达培赛跑，完成后获得★短钩。

2.吹奏时光曲来到风车房，跟人学习风暴壮歌。

3.回到科克里森林，在迷失的森林对米德吹奏萨莉娅之歌，他便会让开。

4.用短钩可以将森林圣域的怪物打倒。

5.随什克学得森林小步曲。

6.用短钩进入森林神殿。

森林神殿



1.爬上门口左侧藤蔓到树顶，获得小钥匙。

2.进入大厅后，打开对面的门，击败骷髅战士，获得小钥匙。

3.在大厅左上角有一块刻有时之神殿标志的石块，吹奏时光曲可以让它消失，进入庭院。

4.爬上藤蔓，获得地图。

5.踩下阳台上的机关，跳下进入水井发现小钥匙。

6.进入大厅左侧的门，推动石块攀登到顶端。

7.穿过扭曲的走廊，获得★精灵之弓。

8.射击壁画使两个妖婆姐妹出现，消灭她们后，获得罗盘。

9.射击扭曲走廊前的眼睛机关使走廊恢复正常，获得头目钥匙。

10.从获得罗盘的地方继续向前，来到有旋转石柱的房间，用箭穿过火焰射向冰冻的机关，使走廊恢复正常。

11.穿过掉落的天花板，在限定时间内拼好妖婆图案，妖婆姐妹之三就会出现。

12.回到大厅，消灭会分身的最后一个妖婆姐妹。真身在出现后会转一圈，很好认。

13.在地下二层，推动石壁旋转，打开通向头目房间的门。

异次元邪灵幻影盖依

开始阶段，站在围栏边缘比较安全的地方，观察壁画中出现的身影，变白色后冲出来的是真身，赶紧用弓箭射击。击中三次后，幻影盖依会漂浮在空中，发射光球攻击。此时只有用剑将光球弹回去，并在幻影盖依被击中后进行攻击才会有效。要做好打持久战



流程

1.回到时之神殿，从什克那里学得光之前奏曲，以后便可以在少年与成年间自由来回。

2.到隆隆牧场，在进入马圈后用伊波纳之歌唤来爱马。在马背上与印格后对话进行赛马，获得两次胜利后，恼火的印格将牧场栅栏关上，但林克纵马越过栅栏，从此便可以骑马在海拉鲁平原驰骋了。

3.骑着伊波纳在海拉鲁平原各地寻找大妖婆，收集到全部10个大妖婆的灵魂就可以在海拉鲁城堡的幽灵商店换取最后一个★空瓶子。

4.来到格雷城，用炸弹使滚动的格雷小子停下，得知达鲁尼亚已经前往火之神殿，并得到★格雷外套。

5.拉开达鲁尼亚房间里的石像，发现暗道。

6.遇到什克，学得烈火之舞曲。

火之神殿

1.进入左侧房间，见到达鲁尼亚，并解救一只格雷，获得小钥匙。

2.到一层的右侧房间，在左右两边的房间里分别救出一只格雷，获得小钥匙。

3.爬上铁网将石块推下，利用火柱上到二层。

4.推动石块做垫脚，攻击水晶机关使火焰熄灭，爬上一层。

5.在滚石房间的两侧各能救出一只格雷，获得小钥匙。

6.迅速通过有火墙追赶的房间，进入另一侧的门，跳到有裂缝的平台上，炸开暗道，救出格雷并获得小钥匙。

7.从裂缝平台跳跃到另一侧平台救出格雷并获得小钥匙。

8.进入火墙房间中段平台的门。

9.躲避喷射火焰柱与火墙，来到另一侧，踩下机关，并在限定时间内跳上平台。

10.用炸弹将火舞者炸回原形再攻击。

11.踩下机关后在限定时间内跑到宝箱处，得到★大地之锤。

12.回到火焰柱房间后救出囚禁在里面的格雷，获得小钥匙。

13.用大地之锤将火焰柱房间的石柱砸下。

14.回到神殿入口用大地之锤进入隐藏房间，救出格雷，获得头部钥匙。

灼热穴居龙沃沃基亚



沃沃基亚的攻击力很高，而且经常在空中盘旋，所以要掌握进攻时机。在其探出头后，迅速用大地之锤将其击晕后再加以攻击。在它盘旋升空的时候，要躲避其火焰或落石攻击，反复几次就可消灭它。

流程：

1.来到冰封的卓拉领地，跳过浮冰进入冰之洞窟。

2.用蓝色火焰溶解红冰前进，解开几个"仓库番"谜题后遇见什克，学得水中小夜曲，并拿到★铁靴。

3.用蓝色火焰解救卓拉王，获得★卓拉外套。

4.吹奏水中小夜曲来到干涸的海拉鲁湖，用铁靴与短钩进入水之神殿。

水之神殿

1.一层入口右侧遇见茹特，随她上浮，对着刻有海拉鲁王家纹章的墙壁吹奏塞尔达摇篮曲使水位下降。

2.用弓箭将火把点燃，进入房间获得小钥匙。

3.一层左侧房间，敲击机关，乘水而上，获得小钥匙。

4.进入中央高塔，将水位升至二层。

5.进入高塔一层的暗道获得小钥匙。

6.从进入一层右侧房间，升至二层，炸开墙上裂缝获得小钥匙。

7.进入二层左侧房间，乘水柱上到三层，并使水位升至三层。

8.进入三层右侧房间，借助随瀑布而下的木板攀登到顶端。

9.用大地之锤可以比较轻松地击败暗黑林克，之后获得★长钩。

10.穿越旋涡地带，获得小钥匙。

11.从三层右侧下到水底，将石块拉出来，接着将水升至二层，射击位于入口下方的眼睛机关，并用长钩到对岸。将石块向前推，得到小钥匙。

12.进入一层上侧房间，满是飞鱼的房间两侧墙壁都能炸开，然后将石块推到水里，穿过两个房间得到首脑钥匙。

13.回到高塔，进入上侧房间，进入首脑房间。



这个BOSS并不难打，只是难缠。林克只需要在岸边不断走动，注意躲开它的触手就基本不会损失生命。瞅准时机用长钩将魔发抓过来，尽量每次多砍几下，剩下的只是时间问题了。

流程

1.在海拉鲁湖大树边的石碑处，向升起的太阳射箭，得到火箭。

2.可以进行物品交换，获得最强的剑——大格雷之剑。

3.前往卡卡利科村，发现村子遭遇火灾，向什克学习★暗影梦幻曲。

4.回到少年时期，在风车房演奏风雪狂歌。

5.下到井里，注意某些墙壁能够穿越。放干水后，钻进离入口不远地方的小洞，获得★真理之镜。

6.在成年时期吹奏暗影梦幻曲，用丁妮之火点燃所有火把，打开暗之神殿大门。

暗之神殿

1.进入隐藏房间，获得★悬浮靴。

2.将雕像嘴部指向用真理之镜才能看见的骷髅头，用悬浮靴跑到对岸进入打开的门扉。

3.进入射线塔左侧的房间，收集5枚银色卢比，得到小钥匙。

4.在地下三层穿越铁闸的重重封锁，之后向右转，收集5枚银色卢比后进门。

5.将隐藏在墙壁里的石块拉出，用其挡住天花板上钉板的攻击，并爬上去得到小钥匙。

6.回到有升降平台的地方，从平台向左走，打开锁着的门。

7.收集5枚银色卢比，用长钩上到平台。

8.炸开门口附近的土堆，隐形的宝箱中有小钥匙。

9.用塞尔达摇篮曲开船，船在到达终点后会沉没，要赶紧跳到左侧地上。

10.在有钉板夹击的房间使用丁妮之火将其烧毁，并获得头目钥匙。在另外一个房间可以找到小钥匙。

11.用火箭射击石柱底部的炸弹花，便可渡河，来到首脑的房间。



十分麻烦的BOSS，分为本体与两只手，不但会敲击地面使林克立足不稳，且会使用范围很大的冲撞攻击。林克必须要装备真理之镜才能看见本体，先使用弓箭分别射击两只手，之后再用弓箭射冲过来的本体，此时再上前给予致命一击，如此循环便可胜利。对付此BOSS要充分运用Z瞄准技巧，并穿上悬浮靴减弱地震带来的影响，尽量用大威力的攻击打击BOSS，速战速决。

流程

1.用长钩穿越格鲁德大峡谷的断桥，进入格鲁德要塞。

2.避开巡逻女兵的视线，救出所有4名木匠，获得格鲁德会员卡，以后便可以在格鲁德要塞自由行动了。

3.与守卫交谈后进入幻影沙漠，穿上悬浮靴，按木杆的方向前进。在小屋顶上用真理之镜看见妖婆，跟着它走出沙漠。

4.右侧岩壁有裂缝，炸开后进入大精灵泉，学得防御——魔法娜茹之爱。

5.进入巨大邪神像并出来后，什克再次出现，教会林克精灵安魂曲。

巨大邪神像



1.回到少年时期，演奏精灵安魂曲后进入巨大邪神像，与纳波如交谈后进入小洞。

2.击败所有敌人打开铁栏。

3.进入左边的门，用飞旋镖打击机关，放下铁桥。

4.将与你行动相反的敌人阿努比斯引到铁门前，射击机关烧掉它或者直接用丁妮之火消灭。

5.收集5枚银色卢比后，将火把点燃后得到小钥匙。

6.用炸弹鼠将墙壁上的裂缝炸开。

7.将雕像推下后进入打开的门。

8.收集5枚银色卢比点燃火把，并迅速将其他3个火把点燃，得到小钥匙。

9.将有太阳花的石块拉到阳光下面。

10.击败铁甲武士，获得银手套。

11.返回成年时期，进入巨大邪神像，推开右侧的石块。

12.敲击头顶的机关之后，进入右侧的门。

13.收集5枚银色卢比开门，获得小钥匙。

14.穿悬浮靴跳到佛像掌心，吹奏塞尔达摇篮曲，在另一个掌心上得到小钥匙。

15.用火箭烧掉3个阿努比斯。

16.将雕像引诱到开关上并使它停止，穿过门便能得到★镜盾。

17.返回雕像房间，用镜盾反射阳光烧掉太阳花。

18.在某一扇假门之后有眼睛机关，射击它会出现空中浮冰，踩下另一浮冰上的开关，获得头目钥匙。

19.用回旋斩打击机关，进入房间后用镜面反射，使阳光反射到外面的大平台。

20.用镜盾反射烧掉太阳花，下降到佛像对面，再利用反射使佛像露出真面目，进入头目房间。

BOSS是魔法师姐妹，也分为两种形态。林克首先要利用镜盾将她们的火魔法或冰魔法反射到另外一个人的身上，使其收到伤害。在到达一定程度伤害后，孪生姐妹会合二为一，进行冰火双重攻击。此时林克必须用镜盾连续3次吸收相同属性的魔法，就可以将魔法反射回去，将沼娃打下来，再进行攻击。

四 邪不胜正

流程

1.通过格鲁德训练场能获得★冰箭。

2.回到时之神殿，终于见到了塞尔达公主，并得到了★光箭，但公主不幸被盖侬道夫抓住。



1.首先要将6个房间的结界全部破坏。影之结界的房间里可以获得★金手套，能够让林克举起巨岩。

2.获得金手套后，搬开城堡外的巨岩，见到大精灵，防御力增倍。

3.玩到这里，身经百战的玩家应当不会有任何困难，冲向盖侬塔顶，迎接最后的挑战吧。



真正的盖侬道夫不怕任何攻击，林克只有将他的攻击光球反射回去才行，所以一定要有耐心。在击中他后，必须立刻用光箭将他射下来，然后赶到平台上进行砍击。在盖侬道夫举起手要释放黑色能量波的时候，就可以直接用光箭进行攻击了。

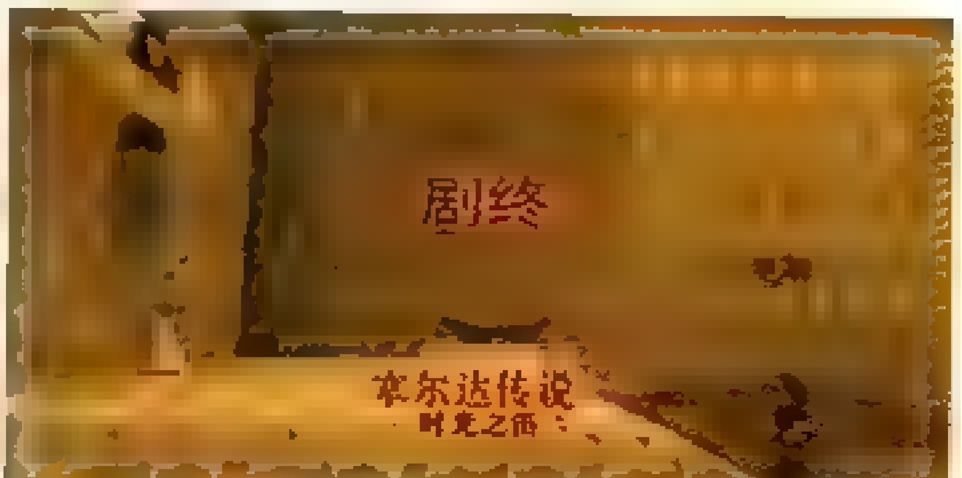
击败盖侬道夫后，林克与公主逃出了即将崩溃的盖侬城堡，但一切还没有结束，垂死挣扎的盖侬道夫利用三角力量变成了大魔王盖侬，并将林克手中的大师之剑弹飞。

盖侬体型巨大，攻击范围广而且威力巨大，惟一的弱点就在于尾巴。林克可以利用各种武器对他的尾巴进行攻击。在受到较大伤害后，盖侬的行动速度也会加快，攻击更加猛烈，但这一切都无法阻止他灭亡的命运。

林克利用火墙消失的间隙，拿回了自己的大师之剑，并用这把远古圣灵流传下来的宝剑将盖侬砍得奄奄一息，并最终在塞尔达公主的帮助下，彻底将盖侬击溃。六位圣灵集合了自己的力量，将盖侬封印在了异域。

笛声依旧，塞尔达公主为弥补自己的过失，用时光之笛将林克送回了自己的时代。渐渐远去的娜薇看到的是又恢复了生机的海拉鲁，而大师之剑依旧矗立在时间基座上，一切宛如梦境……

在人们欢庆的同时，林克又回到了那初次邂逅的地方，一个熟悉的身影出现在了面前……



《塞尔达传说 时光之笛》附录

道具

名称	作用
时光之笛	演奏乐曲
精灵之笛	演奏乐曲，得到时光之笛后消失
德库坚果	使敌人昏迷
德库木棒	可以用作武器或点火
大地之锤	可以用作武器或砸开特殊机关
炸弹	可以用作武器或炸开障碍
炸弹鼠	会爬行的炸弹
精灵弹弓	用德库种子射击
精灵之弓	用弓箭射击
火箭	魔法弓箭，使目标着火，消耗魔法值2
冰箭	魔法弓箭，使目标结冰，消耗魔法值2
光箭	魔法弓箭，对付大魔王盖侬道夫的必要武器，消耗魔法值4
飞旋镖	可以用作武器或取得远处的金色骷髅蜘蛛徽章
短钩	可以钩住远处物体，也可作为武器，获得长钩后消失
长钩	短钩的延长版
魔豆	在软土处种植，为成年林克提供移动平台
真理之镜	看清周围隐藏事物，徐徐消耗魔法值
空瓶子	装物品
红色药水	用空瓶装，回复生命值
绿色药水	用空瓶装，回复魔法值
蓝色药水	用空瓶装，回复生命与魔法值
鱼	用空瓶装，给加卜加卜的食物
小虫	用空瓶装，放到某些软土中会跳出金色骷髅蜘蛛
妖婆	用空瓶装，卖钱
精灵	用空瓶装，回复全部生命值，在生命值耗尽后能够复活
隆隆牛奶	用空瓶装，回复6格生命值，每瓶可以使用两次
蓝色火焰	用空瓶装，溶解红冰
大妖婆	用空瓶装，卖钱并获得积分
心	回复1格生命值
回复之心	回复1格生命值
魔法坛	回复魔法值
德库种子	精灵弹弓的弹药
弓箭	精灵之弓的弹药
罗盘	显示迷宫中宝箱及头目房间的位置
迷宫地图	显示迷宫地图的全貌
小钥匙	打开迷宫中锁着的门
头目钥匙	打开通向头目房间的门
完整的心	击败迷宫头目后出现，回复全部生命值，生命值上限增加1格
心之碎片	分布在海拉鲁大地的各个地方，回复全部生命值，每收集4片，生命值上限增加1格
徽章	击败金色骷髅蜘蛛的证明，收集后可以在卡卡利克村的蜘蛛屋换取奖品。海拉鲁大地共分布着100只金色骷髅蜘蛛。

面具

名称	作用
基顿面具	卖给卡卡利科村里死亡山径的守卫
骷髅面具	进入迷失的森林后向左转，卖给骷髅小子
恐怖面具	卖给墓地里的小孩
兔子兜帽	卖给在海拉鲁平原奔跑的人
真理面具	可以与各地的闲话石对话
格鲁德面具	戴上后交谈，人物台词有变化
格雷面具	戴上后交谈，人物台词有变化
卓拉面具	戴上后交谈，人物台词有变化

事件物品

名称	作用
科克里翡翠	通过"德库树的里面"迷宫
森林精灵石	与上者为同一物品
格雷红宝石	通过"多东哥洞窟"迷宫
火焰精灵石	与上者为同一物品
卓拉蓝宝石	通过"加卜加卜的腹中"迷宫
碧水精灵石	与上者为同一物品
光之勋章	成年后自动获得
森林勋章	通过"森林神殿"迷宫
火之勋章	通过"火之神殿"迷宫
水之勋章	通过"水之神殿"迷宫
魂之勋章	通过"魂之神殿"迷宫
暗之勋章	通过"暗之神殿"迷宫
奇异蛋	装备到C键可以孵出鸡
塞尔达密信	通过死神之山守卫的必需品
格鲁德会员卡	在格鲁德要塞自由行动的必需品
口袋鸡蛋	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
口袋鸡	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
克洛鸡	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
奇异蘑菇	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
奇异之药	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
偷猎者之锯	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
破损的格雷之剑	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
处方	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
大眼青蛙	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
世上最好的眼药水	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
兑换券	交换物品，获得"大格雷之剑"的必需品
沉水鱼饵	钓具
振动石	无用

装备

名称	作用
科克里之剑	少年林克最初获得的武器，威力较小
大师之剑	成年林克的基本武器，威力较大，而且是击败盖侬道夫的必需品
大格雷之剑	两手用长剑，威力巨大
普通外套	绿色外套
格雷外套	红色外套，不怕灼热
卓拉外套	蓝色外套，在水底不会窒息
德库盾	木制盾牌，会被火烧掉
海拉鲁盾	骑士盾牌，不怕火烧
镜盾	具有反射光线功能的盾牌，解谜必需品
普通靴	普通的靴子
铁靴	非常沉重，可以在水底行走
悬浮靴	有羽毛的靴子，可以在空中悬浮一段时间

自动装备

名称	作用
炸弹口袋	装20颗炸弹
大炸弹口袋	装30颗炸弹
超大炸弹口袋	装40颗炸弹
成人的钱包	卢比携带数上升为200
巨人的钱包	卢比携带数上升为500
德库种子子弹口袋	德库种子携带量上升10
箭袋	装30支弓箭
大箭袋	装40支弓箭
超大箭袋	装50支弓箭
银色鳞片	让林克潜水更深
金色鳞片	让林克潜水更深
格雷的手镯	可以举起炸弹花
银手套	可以推拉大石块
金手套	可以举起巨岩

提升物品最大值的方法

物品名	提升最大量的方法
德库坚果	1 打败森林圣域入口隐藏洞穴里的德库矮人后，用40卢比购得；2 戴着真实面具参加迷失的森林隐藏洞穴里的面具鉴定。
德库木棒	1 进入迷失的森林后向左转两次，击败德库矮人后，用40卢比购得；2 戴着骷髅面具参加迷失的森林隐藏洞穴里的面具鉴定。
德库种子	1 进入迷失的森林后向右转，用弹弓射击树上标靶，连续三次击出100分；2 在海拉鲁镇玩弹弓游戏的奖品。
炸弹	1.在海拉鲁镇玩炸弹鼠游戏的奖品；2 用炸弹将格雷城里滚动的格雷在标牌旁停下后交谈。
弓箭	1 在卡卡利科村玩射箭游戏的奖品；2 在格鲁德要塞的骑射场玩骑射游戏，超过1500分后获得的奖品。

金色骷髅的奖励

收集个数	效果
10	可装200枚卢比的成人钱包
20	振动石，无用
30	可装200枚卢比的巨人钱包
40	炸弹鼠
50	心之碎片
100	值200枚卢比的黄色卢比(每次进入交谈都可获得)

大格雷之剑获得方法

交换道具名	获得方法
口袋鸡蛋	成年时期与卡卡利科村养鸡女士对话
口袋鸡	将口袋鸡蛋装备到C键孵出
克洛鸡	用口袋鸡叫醒卡卡利科村里睡觉的泰隆后，与养鸡女士对话
奇异蘑菇	将克洛鸡交给迷失森林树桩边的人
奇异之药	将奇异蘑菇交给卡卡利科村药店的老婆婆
偷猎者之锯	将奇异之药交给迷失森林树桩边的小女孩
破损的格雷之剑	将偷猎者之锯交给格鲁德大峡谷帐篷前的木匠老板
处方	将破损的格雷之剑交给死亡火山上的大格雷
大眼青蛙	将处方交给卓拉王
世上最好的眼药水	将大眼青蛙交给沿湖实验室的学者
兑换券	将眼药水交给大格雷
大格雷之剑	用兑换券交换

空瓶子

1 少年时期，在隆隆牧场与泰隆交谈，玩找鸡游戏并获胜。

2 少年时期，在卡卡利科村寻找到七只鸡，放入围栏后与养鸡女士交谈。

3.少年时期，得到银色鳞片后，在海拉鲁湖里离卓拉领地入口不远的地方

4 成年时期，得到伊波纳与精灵之弓后，在海拉鲁平原收集十个大妖婆，与海拉鲁城堡的幽灵店主交换。



电子竞技场
Esports ARENA

任意球攻略

文：★完全实况★mjvc



随着《WE》赛场上日趋严密的防守，进球已经变得越来越难。任意球慢慢地成为了打破场上僵局的最好武器，由此涌现出的任意球技术层出不穷，甚至成为一些达人级玩家的“必杀”绝技！由此可知，拥有一脚（手？）扎实的任意球功夫，胜利的天秤会更倾向你那一边。

●下面提到的任意球均指距离对方球门 17～45 米之间的罚球，方向均以进攻方为准。

上期我们登出了diegame.com成功申请了日本斗剧2004中国地区《KOF2003》以及《侍魂 零》海外预选权的消息，许多玩家看到后非常积极地与我们联系，询问参加预选赛的方式，现在就在这里广而告之一下：

斗剧中国预选赛，比赛项目为《KOF2003》以及《侍魂 零》。比赛时间分别是 2004 年 1 月 26 日（《侍魂 零》）、2004 年 2 月 21 日（《KOF2003》），比赛地点为上海烈火游戏机娱乐（《侍魂 零》）和上海卢工电玩（《KOF2003》）。预选大赛结束后，《侍魂 零》项目的冠军，亚军以及《KOF2003》项目的冠军将授予参加 2004 年 5 月在日本东京举行的斗剧决胜大会《侍魂 零》和《KOF2003》项目的参赛权。

具体的比赛规则请参见

http://www.diegame.com/douju

全国的各位高手们可不要错过这个机会了哦！本刊会对该项赛事进行追踪报道！关于《侍魂 零》与《KOF2003》的游戏对战心得也将择日刊出，敬请留意。

不同任意球动作的分析概论：

动作	特点	现役代表球员
A型：用脚背大力射门的动作，利用腰腿摆动的扭力，增加皮球的旋转	用“直线罚球”的话，皮球会向外旋。（其余动作都会向内旋）	亨利，齐达内
B型：大幅度摆腿，用脚背拉球的方式射门	无	费戈、托蒂、贝隆、皮耶罗
C型：球员作长距离二段跑，前段为碎步，后段为冲刺跑，为了增加射门的爆发力，射门后，球员会为此会而自动跳起。	1 单就外旋球来说，弧度比其他类型都要强不少。2 射门时按方向射门时，按方向键左，球员会发力射出外旋球，按方向键右，球员会用脚背大力抽射出内旋球，相对的内旋球的弧度比外旋球要强	罗伯特・卡洛斯
D型：侧对球门 向球门平行方向跑动后，大幅扭动腰部以下部位的动作。	射出的皮球高度较低，弧度很强	中村俊辅
E型：内脚背触球，用扭摆全身，让身体完全倾斜的方法来增加皮球的内旋速度的动作	“贝氏弧线”，准确度最高，无论按任何附加键都能有很好的效果	贝克汉姆
F型：大腿的摆动幅度非常小，而主要用小腿发力的外脚背射门动作	射出的皮球无论角度、速度、旋转都无与伦比	米哈伊洛维奇

任意球的技术要点概论：1.任意球的处理可分为“间接型”和“直接型”。“间接型”意即将任意球作为战术打法的一部分，包括助攻和调度（可惜还不能象现实比赛那样打任意球的起始战术），详情可参看杂志 94 期的定位球研究文章；“直接型”即任意球直接射门。2.基本上，任意球射门讲究的是“手感”和“调整角度”。“手感”指的是，控制力量槽长短和按不同键位的时间配合的手感。“调整角度”是指调整射门起始角度的过程。关于这两方面的应用原则，在下面的进球范例将会有详细的分析。3.任何球员在射任意球时都会用其游戏预设的惯用脚施射（像中村俊辅这种双脚都可射任意球的球员也不例外）。4.任何球员射出内旋球的弧度都要比其外旋球的弧度强（象卡洛斯这种擅长射外旋球的球员也不例外）。5.一般来说，左边的任意球用右脚球员，右边的任意球用左脚球员，能更容易命中门框范围内。6.由于门将站位、封位和球员任意球射门等游戏基本法则设定的缘故，基本上不考虑将球射向球门远角。（其实这一设定已经比《WE6FE》来得要成熟一点了，起码门将不像《WE6FE》时是一定可以将球轻松抱住的。只希望在未来的《WE》中能更真实地融入这一现实中越来越多球员采用的“射远角”的技巧，并且得以成功进球的概念。）

★调整角度的要诀与技巧：一般用不按左／右方向键的操作方法，皮球的轨迹大概相等于球与屏幕上方表示任意球距离的“？？M”的连线。而如果按左／右方向键的操作方法，用这连线作为皮球旋转的标准参照线，经练习后，根据经验即可计算出皮球的大概运行弧线。

★影响任意球质量的要素：1.能力值，能比较明显地影响任意球质量的能力值包括“任意球精度”、“弧度”和“射门力量”。但数值高低也不能决定全部，具体情况还是要具体分析的。比如短距离的任意球用卡洛斯射的话会很别扭，但用皮耶罗等射门力量比较弱的球员处理的话则容易很多。2.状态，不同状态会在不同程度上影响到任意球的质量。例如，球员状态灰色向下射出的任意球相对地比红色向上的要更易打偏。具体可参照 11A 的“状态对能力值的影响”表格。

★力量槽长短的作用法则：从根本上说，力量槽的长短没有一个最准确的标准。因为每个球员的能力值都不尽相同，同样距离用卡洛斯和用贝克汉姆就有很大区别。所以还是那句——具体问题还是要具体分析。

下面列举的是大概的情况，基本上射门力量和任意球精度在 85～90 左右的都能适用。

●以下所讲的力量槽长度均以按□为标准之射门键。

1.近距离：17～20 米的任意球，力量槽的长度应为一半左右。

21～23 米的任意球，力量槽的长度应为一半或一半多一点。

2.中距离：24～25 米的任意球，力量槽的长度应为一半 +1/3 左右。

3.中远距离：26～30 米的任意球，力量槽的长度应为一半 +1/3～2/5 左右。

4.远距离：30～35 米的任意球，力量槽的长度应为一半 +2/5～3/5 左右。

距离大于 35 米的任意球，由于游戏预设定的关系，除极个别球员外（如卡洛斯），一般不推荐直接射门，这是因为当力量槽大于一半时，射门的力量会有减弱的迹象，并且射出的皮球也只会越来越高。所以当距离达到 35 米以上时，绝大多数球员都不足以将皮球准确而有力地射向球门。然而就算玩者能将球准确地射出，但球速的衰减是不可避免的，这时候游戏设定的门将封位机制，就会准确地将球门的死角快速而完全地堵住。

使用不同操作方法的效果区别细则：

○：射出（其实只是利用游戏键位设定的变相射门方法）的皮球轨迹很高，基本没有下坠力，并且难以控制皮球的去向，故不推荐。值得一提的只

有用○+下可以射出快速(其实也就是传出……)贴地球，效果还可以。

□：在本作中，任意球只按□的话，除操作简单外，球速和命中率很都不错，应该是初心者都要学会的入门操作技巧。另外，用□进行两次蓄力的话，运行高度会比一次蓄力要高，球速会减慢，下坠力更强一点。

□+左／右：能明显改变球的运行轨迹，同时可使皮球的高度稍稍降低。

□+上：大幅增加射门的力度，提高球速的同时，降低其运行高度。适用于长距离任意球。配合R1键使用效果更明显。

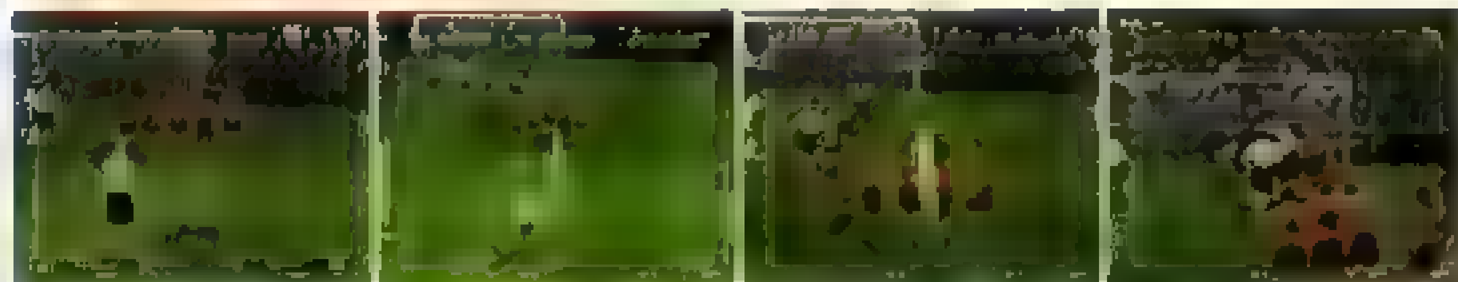
□+下：较大幅度地提高皮球的运行高度，但球速偏慢。适用于短距离任意球。配合R2键使用效果更明显。

□+R1：增加射门的力度，提高球速的同时，降低其运行高度。适用于中距离任意球。

□+R2：增加皮球的运行高度和下坠力，但球速相应降低，所以不适用于长距离任意球。

不按左/右方向键的任意球(以下简称直线罚球)要点概论：1 一般来说，皮球旋转的强弱，跟任意球的精度成反比。精度高者，射出的球旋转会较弱，相对较易瞄准。2 由于使用这种操作方法射出的皮球的轨迹是不断上升的，所以只适用于中近距离的任意球。

直线罚球的进球范例一



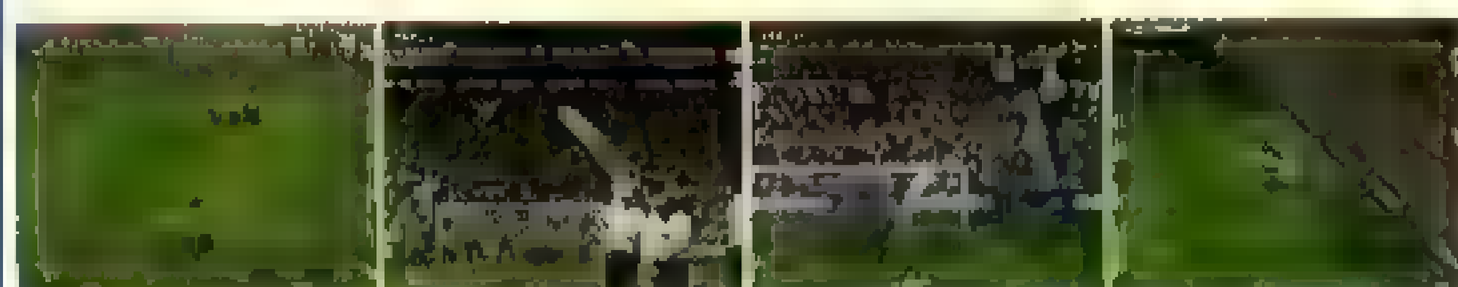
1 不少朋友向笔者反映，如果想用右脚球员射在左边的任意球的话，不知道应射外旋球还是内旋球，"调整角度"应该如何进行？其实最实用的还是数"直线罚球"，图中的红色直线正好代表其简单易用的特点。由于离门较近 在人墙全部跳起的情况下，是较难将射出的皮球越过人墙的 所以选择从人墙头顶中间穿过的方式越过人墙。
2 按两次□蓄力，力量槽一半多一点点。看！就算是弧度达97的小贝，不按左／右键的话 射出的皮球基本沿直线运行！其实 无论球员的弧度是多少，只要玩家不按左 右键，皮球的运行轨迹是基本沿直线运行的。由于用的是两次蓄力的操作方法，所以皮球的运行高度比一次蓄力的要高一点。
3 皮球从人墙头顶中间穿过了！其实皮球的运行轨迹是可以在"调整角度"时预计准确的！
4 可见"直线罚球"的简单高效，并且由于这种方法不太受能力值的影响，所以射出皮球的质量差异都很小。

23 米任意球的进球范例



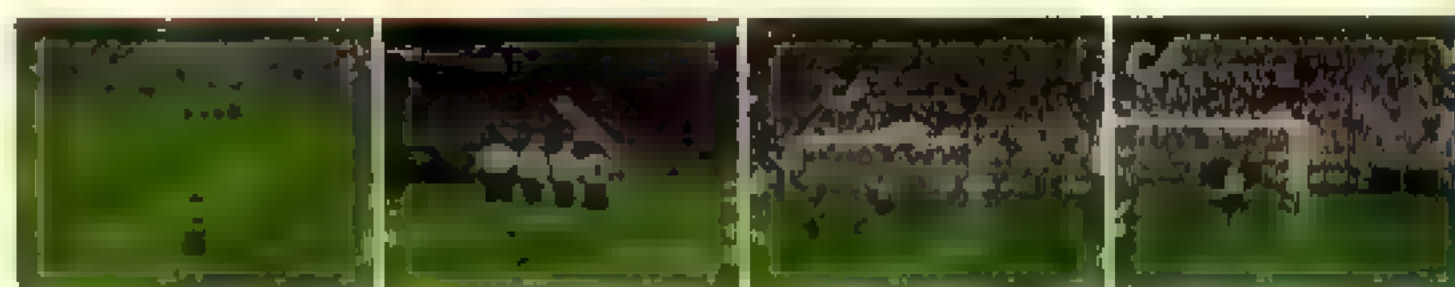
1 阿森纳主场迎战死敌曼联，亨利在左侧23米处获得任意球机会。由于看到中间的索尔斯克亚(20号)和巴特(8号)身高相对较矮，并且门将霍华德能力并不出众，所以笔者在这里选择了一个比较"保守"的射门角度，并且准备按左键射门的话量度角度应该稍稍向右一点。一般来说，近距离的任意球，调整角度时并不推荐角度调得太"死"，因为这样反而更容易射出门外。
2 单按□，蓄力期间按紧左键不放，力量槽一半多一点。A型的任意球动作 感觉和现实中亨利的任意球动作很相似，可见皮球向着预计的位置飞去！
3 从这个角度可以看得很清楚，皮球确实是从人墙中间穿过的！其实这个距离80%以上的进球都是从人墙中间穿过的，只是一般玩家都很少会留意罢了。
4 虽然射得不是很好，但射门位置较近，门将的扑救是很难跟上的。

39 米任意球的进球范例



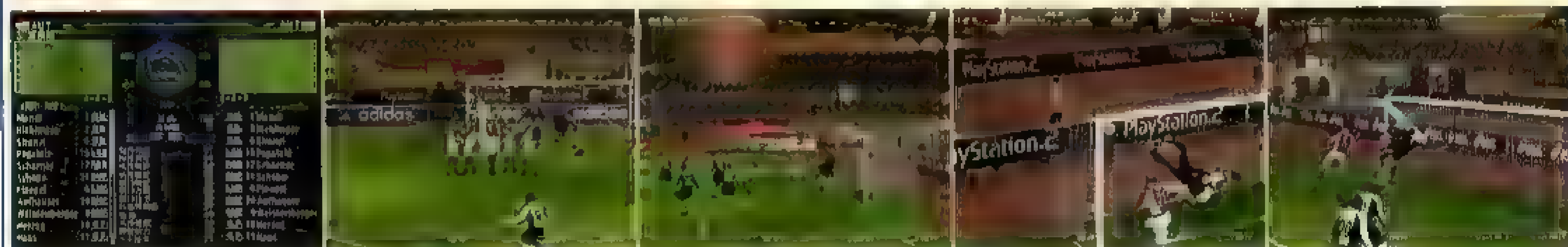
1 同样是巴西对英格兰，倒霉的詹姆斯又要面临卡洛斯的"空袭"……看到图中的红线，相信不少读者都会觉得笔者预计的皮球旋转太夸张了
2 其实不然 因为在39米这个距离，皮球有足够的距离充分发挥其强烈的旋转。操作方法参照上例，只是力量槽相应增加到力量槽一半+5/2，可见皮球的运行轨迹很像地对空导弹……
3 皮球带着强烈的旋转，急剧下坠。
4 虽然詹姆斯奋力扑救，无奈皮球来势太猛 犹如一匹 缰的野马直奔球门死角！

33 米任意球的进球范例



1 卡洛斯的任意球射门，可以分为两种：内旋球和外旋球。对于卡洛斯来说，33米左右距离，用内旋球，预计皮球会向右旋转半个球门的长度。
2 紧按上键不放+□，力量槽一半+3/1(由于卡洛斯射门力量极 强，所以力度相应减少)，然后在卡洛斯第2段冲刺跑前松开上键，再立刻按右键不放。(请各位读者仔细阅读以上的操作方法，这样操作的原因可从上文的"使用不同操作方法的效果区别细则"段落中得到启发)
3 皮球的速度很快，并且带有明显的下坠
4 一个炮弹式的进球！真担心门柱能否承受得了皮球这般猛烈的撞击……其实只要多加练习，在这个距离要命中目标并非难事

直线罚球的进球范例二



1 这次的进球者是奥地利国家队队长——维森贝格(Weissenberger)。先来看看此人的数值，白茫茫的一片……看看任意球精度57，射门力量69，弧度49……一切一切都表明该球员要射出漂亮的任意球基本可以说是不可能的任务。
2 然而，为了证明直线罚球的实用和高效，笔者只好"以身试法"了。因为顾及到该球员的射门力量极为不足 所以用R2+□的操作方法。可见由于"小维"的任意球精度数值太低，所以导致皮球都有点不受控制地稍稍向外旋，可不要误以为是弧度高的问题喔……不过，由于调整角度较准的关系，球还是从人墙中间穿过去了
3 虽然"小维"的射门力量是低了点，但由于按了R2，皮球的运行轨迹较高，并伴有一点下坠力。
4 皮球居然贴着球门死角……
5 打进了！一个看似不可能的任务漂亮而简单地完成了。

39 米任意球的进球范例



1 皇马主场迎战死敌巴塞罗那，卡洛斯主罚39米的任意球。在前面的范例中，都用内旋球的方式而进球。在此例中，将会以卡洛斯招牌式的外旋球作示范。虽然距离仍为39米，但由于外旋球的旋转相对较弱，所以预计皮球只向左旋转大约半个球门的长度。
2 紧按上，R1不放+□，力量槽一半+5/2，在第2段冲刺跑前松开上键，再立刻按左键不放(因为外旋球的力量相对较弱，造成皮球下沉速度过快，这里配合R1加强皮球的力量 这样就能使皮球保持着较合理的高度和延缓其下沉的速度了)，可见皮球带着明显的外旋飞去观众……
3 然后，突然急剧下坠！对方门将鲁斯图已拍马赶到。
4 但皮球仍贴着门梁越过球门的白界线。笔者所见，一般这个距离的外旋任意球都是从大门立柱较低位置而进球的，但具这方面的经验的玩家都应该知道，这种进球的进球率(注 不是命中率)是很低的。这是因为在绝大部分的情况之下，门将完全有足够的时间进行封位。而这里示范的进球则不同，进球率会高不少！这是因为将皮球打在上角门将的扑救难度会猛然增加！

任意球防守篇

不按任何键位：电脑随机选择各球员的动作。最不推荐的消极防守方法。

X：人墙全员原地不动。一般只为了防对方射地面球。

□：人墙全员跳起。基本上，都应该用这种操作方法进行防守，可以尽量地加大对方射门的难度。

○：人墙1～2人前冲和转身。效果不是很好，只能防对方一些个别的射球路线，一般不建议使用。

人墙的组成：1.人墙的成员是由电脑随机筛选的，从优先度来说，应该是前锋>中场>后卫。但我们可以在对方射任意球前，按START键进行换人。方法是：进入メンバ チェンジ项，用非人墙成员替换人墙成员就可以了。2 人墙人数的多寡是和任意球距离的远近成正比的，这点不能调整。

星屑的回忆

文：zerosoul



宇宙世纪0083年，我的朋友都是这么说的。身边漂浮着不知为何物的残破机械，拥有一只眼睛的奇特头部，以及飘荡在附近的称之为人类的躯体，残破不堪，好像是由于什么冲击而造成的。恶臭？好象没有，这里是宇宙，即使是发臭的肉体也是不可能被嗅到的。

远处，好象是被称之为金米岛吧。那儿停着不知多少数量的奇怪的机械。船？或许是船吧，反正对我而言都是相同的，只是和我一样在这漂浮的游物罢了。好像还有什么类似声波的东西传过来？罢了，反正我也听不懂，也就不去在意了。

白光？怎么会有白色的光芒？现在不应该是太阳出现的时刻啊？恍惚之间，发现白光之间有一个黑影，那和身边漂浮的奇怪的机械差不多嘛？只是那块巨大的类似铁片的东西挡住了它的身躯，只露出了头部和一根铁管。头？怎么是两只眼睛？我身边的不都是一只眼的吗？还有，它似乎发出了一些声音，宣言？难道这白光是它所造成的？就靠那根铁管？

白光缓缓退去，那些不计其数的船消失了很多，但是，残骸呢？怎么会什么也没剩下呢？望望身边那些残破的机械与人体，它们至少还有漂浮的权利，但那些船呢？它们永远从这个世界上消失了，就像进了黑洞一样，那是我的一个朋友告诉我的，那是宇宙中最可怕的地方，任何东西进入之后都将无法再从那里出来，但这里没有什么黑洞，那些船又去哪了呢？



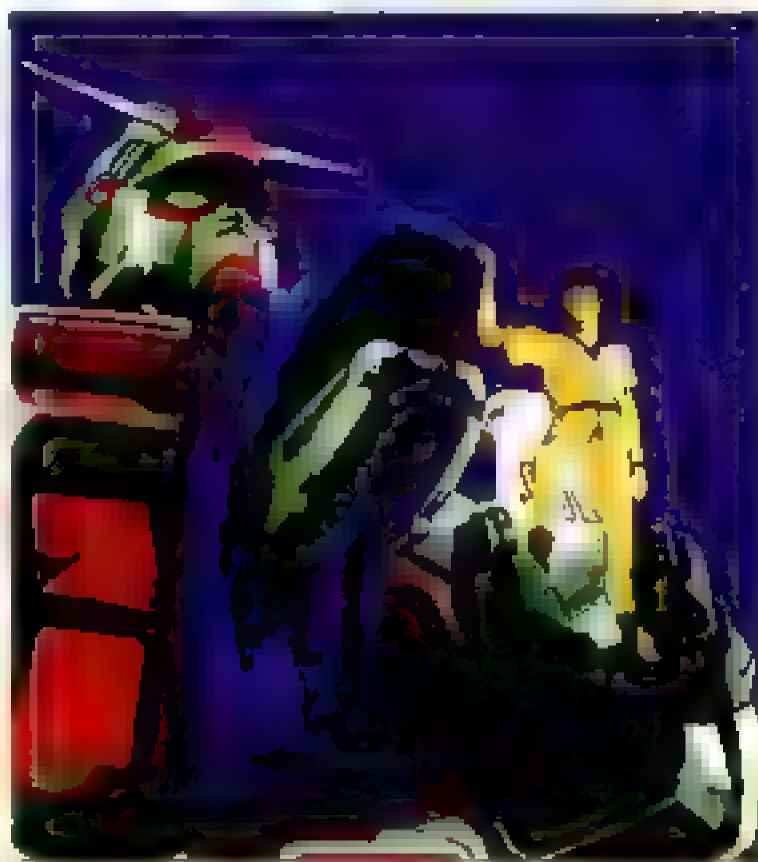
这就是那些叫人类的生物做出的吗？他们在这原本清静，祥和的世界里，加入了许多不属于自然的物体。那些巨大的，拥有奇怪的光的圆桶，上面还有3片奇怪的长方形的铁片的物体。叫做殖民卫星吧，这也是我朋友告诉我的。自从它们出现，这片宁静的地方就一直有那种叫做船的东西在那些卫星和那个蓝色的星球之间来回。还有那些奇怪的破烂，使我们的生存空间不断变小，更使得我的好多同胞被吸到了那个蓝色的星球里面，再也无法回来

终于，又恢复到了黑色的世界，这才是属于这个世界的颜色。好舒服的感觉，还是先睡会吧……

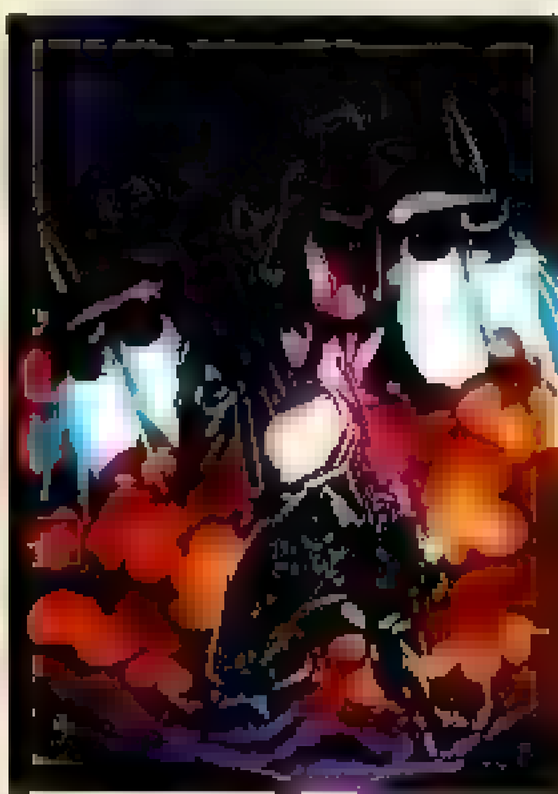
好像又开始吵起来了，怎么回事？好多的船在我的眼前排列着。一个青色的奇怪物体在其间穿梭着，所到之处就出现一片闪光。为什么？既然都被称为人类，为何要互相残杀呢？同种物种和平相处不是更好吗？应该像我和我的同胞一样，大家都是朋友，偶尔碰到一下道个歉也就行了，不会因为我比你大就要毁灭你。可是，人类为什么，就是要把和自己一样，同样拥有感情的同类消灭掉呢？人类真是很难理解的生物啊



但是，为什么远处的一颗卫星也在移动，而且是朝着那个蓝色的星球？那里应该是那些人类的故乡啊！从人类的第一艘船从那里出现，到那种叫做卫星的东西出现在这片宁静的世界，所有的一切都是从那里开始的，这就是所谓的物归原主？可是，为什么不是全部的？



卫星继续移动着，可是，那些会反射光的东西又是什么？而且，又是白色的，再次带给我一种不祥的预感。今天的怪事还真是多，不过没时间感叹了，白光再次出现，目标是…………卫星？他们在阻止那颗卫星掉落到那个蓝色的星球上？可是，他们又为什么要让它掉下去呢？这完全是矛盾的啊！同为人类，为什么做着不一致的行为？如此缺少默契的种族为什么能够生存到现在？而且看样子，他们还支配着那个蓝色的星球



白光再次散去，卫星实在是过于巨大，只是失去了一片长方形的铁片，而不断前进的卫星将那些围在会反射光的东西周围的船缓缓地撞毁，继续朝着那个蓝色的星球掉落下去。似乎，所有的船在同一时刻发出了很多奇怪的光线，目标都是那颗缓慢移动的卫星··



一切的努力似乎都是徒劳的，卫星依旧漫不经心地向着那个蓝色的星球移动着。慢慢地，就像溶解在金米岛的那些船一样，溶解在了那个蓝色的星球里。我不知道，它的掉落会对那个蓝色的星球造成什么样的伤害，但可以肯定的是，她一定会觉得很疼，她一样具有生命，可是为什么身为支配者的人类却能够对她肆意妄为？没有她，怎么会有人类？怎么会有现在的一切？

但，那些望着卫星坠落的人类似乎并没有任何的悔意，继续着那些杀戮。或许，对他们而言，对同胞的残杀才是属于他们本能吧！

渐渐，似乎一切都平静了。在那个青色的奇怪物体撞上了一艘船并与之一起毁灭了之后，所有的船好象恢复了开始前的宁静。只是，在这个宁静的空间中又多了很多不属于这个世界的物品。机械，人类，在这个纯净的世界是不受欢迎的。但我却又无能为力，我所能做的只能是观察、记忆、漂浮、重复地做着从我出生就开始的活动·



我，只是这片宇宙中的一片星屑，一块碎石，漂浮在这无尽的空间中所有属于自然的同胞中的一员

The End

The government concealed the story about a catastrophic disaster in the South Pole

政府は、南极で发生した大灾害の真相を隐した。

请不要怀疑，这就是日本某出版社发行的大学联考用英语参考书，里面所有的英文讲解及例句等你都能在各种知名动画中找到身影。比如上面那句，对广大的动漫FANS来说实在是太熟悉了。此外各种我们熟悉的典故更是不胜枚举。

"他检查了从垃圾场捡来的电脑，却在惊人的地方发现了开关。"

"我的后代担心我，所以从未来送了机器人给我。"

"他被外星人当成地球人的代表，和女孩子做抓鬼的游戏。"

"无限广阔的大宇宙，有星星诞生便有星星死亡。"

对于OTAKU来说，这、这完全就是堪称极品的圣书呀！呜呜呜，国内的出版社什么时候也出一本和这个类似的游戏英语参考书吧。（别叫醒我，我知道我在做梦……）

"本人酷爱动漫，家里的漫画已经放满两个柜子了。比较喜欢的是《JOJO奇妙冒险》、《剑风传奇》，还有最近的《火影忍者》、《ONE PIECE》。也收集了一些手办。由于对《剑风传奇》的忠爱，所以它的手办居多，第一次看动画的时候就想要一个格里弗斯带着的霸王之卵，但转遍了整个北京城也没见到有卖的。今年我的表弟去美国留学，却在那边的手办店里发现了！他一下买了3个，单价11美圆，由于缺货，等了两个月才送来。现在已经在手上了，所以拍了照片让小编鉴定一下。嘿嘿……不知道这东西在国内是不是真的很少见？如果可以的话，占用贵刊一点点的地方把图片放上去，让广大的动漫迷们都能看到！"

孙中彰

卡伦语：现在如你所愿了（笑），其实在上大学时我就想有一个霸王之卵的，可惜却一直没机会入手，现在看到这几张图后真是感慨世事变幻沧海桑田宛如浮云想将拥有者全部轰杀呀，（玩笑^^）其他朋友如果有什么比较珍稀的物品的话，不妨拍照过来，让大家也分享一下如何？

本期美图欣赏

画师：黄树本晴彦



◆在《周刊JUMP》2004年第1期中，我们看到了《棋魂》的动画特别篇将在明年元旦播出的情报，动画时间大概在一个半小时左右，讲述的则是光及其他人争夺日中韩Jr.选手权的故事。在漫画草草收场后，《棋魂》在日本的人气比起去年已经减弱了许多，希望本作能带给大家新的感受吧。不过相信大家心目中都抱着这样一个疑问——佐为会否在本作中登场呢？



■大暮维人先生的名作《天上天下》已经预定改编为动画，将在2004年由マッドハウス公司进行制作，但具体以何种方式推出目前还未决定。不过，一想到能在屏幕上看到亚夜、真夜等人活动起来，那就足以令我们期待了。

▲12月18日至23日期间，天野喜孝先生与ART VIVANT会社联合举办了每年一度的天野喜孝来场展——"HERO传说"，展会共在东京、爱知、大阪、福冈四地举办，而天野喜孝先生也亲赴会场参加了签名活动。

★随着PS2版游戏《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》发售日日益临近，一直在SQUARE ENIX旗下的漫画杂志《月刊少年ガンガン》上连载的漫画也创下了新的纪录。自从漫画单行本第一卷在2001年1月发售后，截止到今年12月10日，《钢之炼金术师》的单行本累计销量已经突破了700万部！相信在游戏发售后，也会掀起FANS们的抢购热潮吧。

◆"《传说》系列"又有新作登场！继几年前的《永恒传说》后，《幻想传说》也将被改编为OVA动画。据NAMCO官方声称，将会在12月20日公布本作的详细情报。由于有着《永恒》的先例，不知《幻想》是否也会像它那样被改编得与游戏相比完全是两个故事呢？



主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿　请在画稿背后留下详细的联系地址、Email、电话号码等　也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创作品。信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱 ga...@ucg.com.cn　稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿

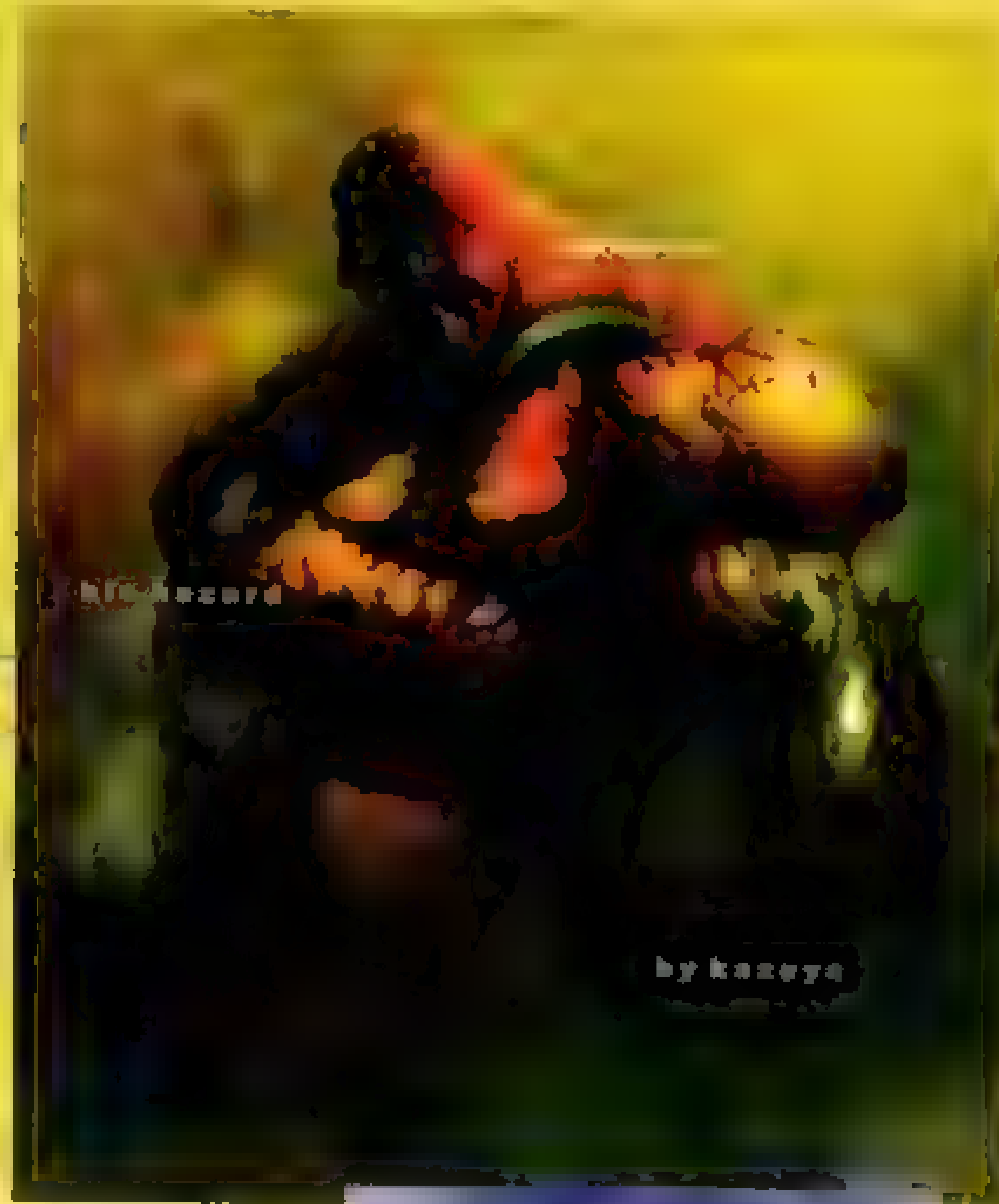
阿修罗的地狱传言

改版之后也收到了不少好的稿件和建议，虽然阿修罗最近忙到没有太多时间给大家回信，但是还是要谢谢大家对我们艺苑的支持！在来信中阿修罗也看到，大家对于“游风艺苑”这个名字的评价还不错，至于还不太习惯的朋友，阿修罗上次也说了，就是继续叫这个栏目“画廊”也无所谓的！画廊在近期内依然会保持现在的格局和风格发展下去，至于明年嘛……可能会有一些小动作，不过现在还不能说哦！闲话也不多说了，大家欣赏完本期杂志以后就去找画笔磨练自己的画技吧！说不定哪天你的稿子就会被艺苑采用了呢！

KAZUYA兄终于又回到我们这里来了，虽然歇息了一段时间，不过他的技艺依然很高呀，甚至比以前要更高了，看起来阿修罗要多给一点稿费才行了……（笑）阿修罗不敢藏私，这次为大家献上3幅他全新的画稿。大家可以看到，这3幅稿件比起以前的作品采用了更多的颜色，但是KAZUYA兄那阴冷的画风仍然得到了充分的体现！



▲这是八神哟，换了新衣服呢！（大家大概对他万年不变的皮带装已经厌烦了吧！）你看他那火红的头发、忧郁的眼神、“唏嘘”的胡渣子，还有那神乎其技的……（抱歉，离题了……）画中的八神与游戏中的形象大相径庭，给人一种“视觉系美少年”的感觉，不知道又会引来多少少女的尖叫声



南京·KAZUYA

▲暗黑克劳德（偷偷告诉KAZJYA兄，你的英文打错了KAZUYA，你这哪里是“偷偷地”！），从眼神里就透露出一股邪气，加上黑色调的华丽服饰，和《再临之子》里的新造型完全是两个概念……老实说，这张克劳德我怎么看怎么像是《轩辕剑》的人设……）

◀这是KAZUYA兄为了庆祝我们的《生化危机DVD》的推出而特别绘制的nemesis。KAZUYA兄对于光源和皮肤质感的表现真是令人叹服呀！虽然没有脸部正面的特写，但是光这么一亮相就足以让那些有心脏病的朋友窒息了吧！



上海·小溪

▶来须苍真同学也是我们的老伙伴了，这次似乎画风有了转变？眼睛部分还是蛮有小菜的味道的！

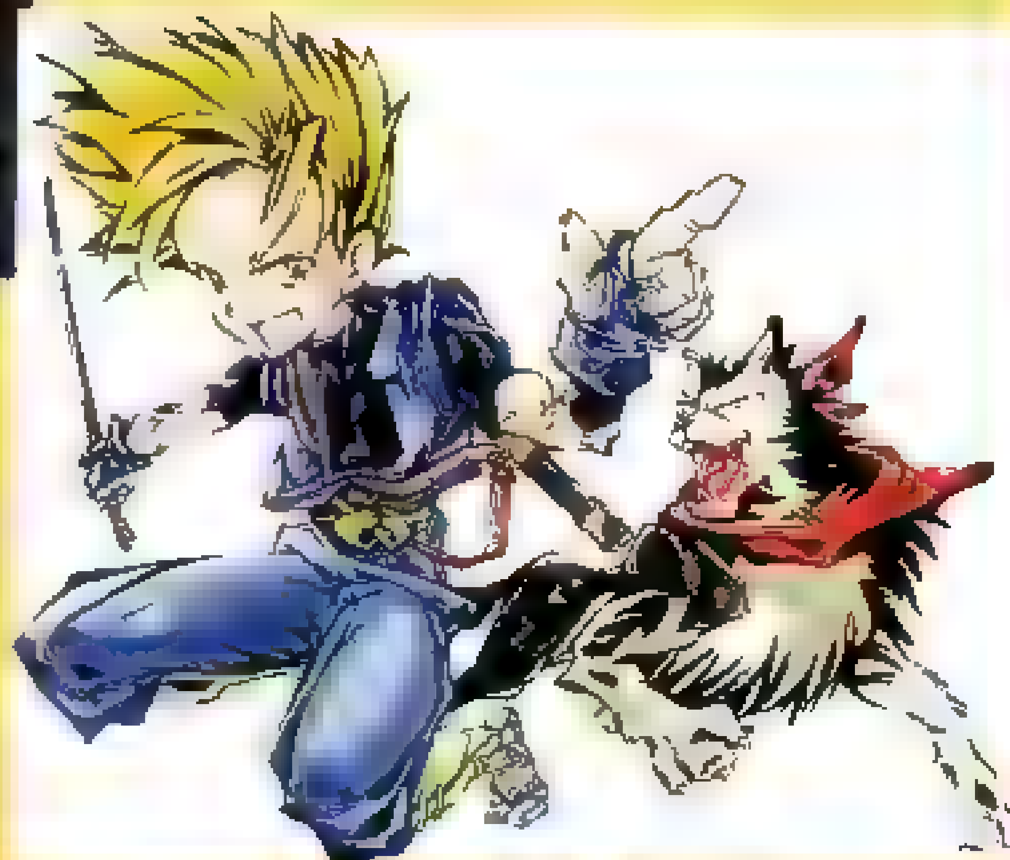


杭州·来须苍真

▼梁超凡同学的大头《侍魂》角色系列稿件终于又和诸位见面了。这次阿修罗为大家挑出了这幅《加尔福特&帕比》。说起来，画里的加尔福特穿的可是《侍魂64》里的服装呢！阿修罗对于负责该游戏人设的北千里先生也是满佩服的，不过似乎他到了CAPCOM以后就没有正式出场过了……那个狗狗（多边形乱入，那个是忍犬啦！）帕比的眼神还真是猥琐呀，人家好歹也是《侍魂 零》的隐藏人物嘛



上海·小溪



福州·梁超凡

这两幅都是来自上海的读者小溪的投稿。据阿修罗和美编GG（谁说美编一定要是美女的？）的一致认定，此稿件必定出自心思细腻的女性之手。（应该不会错吧……）稿件投来已经很长时间了，不过因为投稿实在太多而一直被埋没在纸张的汪洋大海之中，阿修罗已经无法确定两幅稿件是否是同一时间寄出的了！希望作者还记得给我们投过稿！（……b）

自由谈

主持人：胜负师

新任主持胜负师就职宣言

2003年12月的某一天，当UCG自由谈元老主持GOUKI表情凝重地紧握着我的双手，语重心长地对我说：“兄弟，自由谈以后就交给你了！”的时候，我确实有些吃惊。不过GOUKI近来的工作任务十分繁重，Gamehalo的统筹、《生化DVD》的制作以及新栏目“电子竞技场”的建设都需要他更加投入，为其减负也能令视频内容的质量再上新台阶。而因为自己负责《游戏·人》的制作，也曾客串过几次自由谈的主持人，所以GOUKI推荐我做新主持也就顺理成章了。自由谈一直都是一个读者十分关注的栏目，因为其中的文字很大程度代表了读者自身的观点。因此只要您的投稿观点鲜明、立意新颖、表述流畅，都有机会与众多玩友一同分享。我当然希望自己的这次就任能够在新年里给自由谈栏目带来一些新气象，但这一切还是需要各位读者与撰稿人的参与和支持。希望自由谈的常客能给我这个新人多提些建议，也希望更多的新面孔加入到自由谈的行列中来。自由谈的投稿信箱依然是tt@ucg.com.cn，同时《游戏·人》的投稿信箱gamer@ucg.com.cn也可以使用。

新主持正式就任第一弹选择了两篇文章，一篇是《恶魔城Castlevania 真实的叹息》的评析（注：本刊曾译作《无辜者的悼词》，现根据日版限定版特典CD中里昂的主题曲名进行修改，今后会使用此译名），作者姚舜禹大家也十分熟悉。而另一篇是出自以文风搞笑著称的SQUALL LH之手，算得上是“YY强文”了。当然看这样的文章时不必过分较真，作者应该也只是想博大家一笑罢了。

文：姚舜禹

无辜之人，何须叹息？——《恶魔城 无辜者的悼词》评析

写此文之前，笔者踌躇了很久，原本是不打算写此游戏的评论。理由有二：一是笔者拿到这游戏的时间相当晚，时至今日，想必有人早已通关N遍，所以写出来只怕也没人看，岂非费力而不讨好；二是对于《恶魔城》这个游戏系列，笔者是极之喜爱，单是PS上的一作《月下夜想曲》，已是令笔者奋战多时，可谓是感情深厚。一般来说，评论者都不大愿意评论自己偏爱的东西，因为主观因素太多难免有失公允。另外还有一个理由，笔者在不少媒体上发现，这部《恶魔城 无辜者的悼词》（以下简称《无辜》）的口碑并非很好，这就令笔者更难以下笔。鉴于以上的理由，笔者真的打算放弃了，不过几位好友却好几次强烈地建议笔者写一篇文章，因为他们非常想听听我这样一个“《恶魔城》系列”的爱好者对此作的看法，经他们一提醒，笔者倒也想起玩此作时的诸多心得，于是便有感而发了。

若说这部《无辜》的第一印象，大抵就是出色的画面和音乐了，其实这也是“《恶魔城》系列”一贯的优点。《无辜》是“《恶魔城》系列”在PS2上的第一作，又是3D动作游戏，自然充分发挥了PS2强大的硬件机能，将这座偌大的城堡表现到不仅整体上气势磅礴，而且在细节处也是纤毫毕现，尤其是真实的空间感——这一点是传统的2D游戏无法做到的。

当玩者走进这古老而神秘的城堡，时时刻刻都能够体会到哥特式建筑那种独特的美感。其中五个大场景均极富特色：在炼金术士的实验室中，随处可见的是摆放得错落有致的书籍和各种奇形怪状的器具，似乎那些行为神秘怪异、却有着高度智慧的炼金术士们仍然躲在城堡的某处，在不停窥视着一切，因为这里的生活气息实在太浓厚了，那些跳动不止的火焰将四壁映照成火红的颜色，仿佛也在诉说着城堡中几百年来的变迁；离开炼金术士的实验室，走进外野的庭院，扑面而来的便是草木的气息，然而在绿色中还有着阴冷之极的银白色调，令人不免产生一种惨淡之感，布满着植物的四壁更加令人觉得恐怖诡异，更不要说随时还可能出现的嗜血成性的怪物；离开这里来到礼拜堂，此处又是另一片奇景，以蓝色为主题的建筑物透着皎洁的光芒，大厅周围许多巨大的神怪雕像，不仅栩栩如生，还令人感觉神圣非凡，一种崇敬之心油然而生。这里仿若一座巨大的冰窟，纵使是心境最浮躁的人，到了这里都会变得无比安逸、静谧，得到心灵及肉体的彻底净化；礼拜堂之后是地下水脉，如果说礼拜堂是朝圣之处，那么这里就是魔鬼栖息的所在。黑暗的视野与阴郁的氛围是这里的特色，脚下是湍急的水流，头顶还不时会落下面目狰狞、充满杀机的怪物，走在一望不到头的狭长管道中，常常会令人不寒而栗，简直如同地狱之所；过了地下水脉，就来到了歌剧院，这里与其他四处场景给人的感觉又有不同，印象最深的就是无处不在的华丽窗体和红色幔帐、精美别致的壁画和地毯。放眼望去，四壁是富丽堂皇的装饰，到处极为豪华奢侈的摆设，这里是贵族们的交际场所，就连此时此刻仍然令人能够感受到他们那雍容华贵的外表，傲慢慢人的态度，还有那浮华奢靡的生活。



通过细腻、逼真的刻画，制作者将一幕幕中世纪欧洲的风情画完美地展现出来，令玩者沉醉其中，即便离开了游戏，那些场景也久久无法忘却。然而游戏的画面固然精彩，音乐的表现却显然更胜一筹，对于本作的音乐，笔者只想用一句话来形容——天籁之音。

同系列以往的作品类似，游戏的背景音乐由钢琴、提琴、弦乐、管乐、低音以及人声合唱等方式来演绎，令乐曲充溢着古典之美。再结合编曲的精湛技艺将音乐的演绎推向了一个新的高峰。在游戏的各场景中，时而是充满律动，激昂的节奏仿佛奔腾的野马，令人热血翻涌，神情振奋；时而又诡异低沉，奏响起凝重的音乐，将城堡中神秘而恐怖的气氛烘托得恰到好处；时而曲风一转，以娓娓优雅的钢琴舒缓地弹奏，其中还夹杂着各种低音乐器的和弦，气氛沉静而安详，如同微风吹泛起微波的湖水，发出自然和谐之音，令人心胸舒展，沉



醉其中；时而又能听到优美之极的女声缓缓低唱，宛如从远古飘来之音，冲破厚厚的地壳，冲破时间的屏障，轻柔舒缓地直传入耳中，闭目倾听，如同置身仙境，简直是至高无上的享受。

可以说《无辜》在画面及音乐上的表现令笔者相当满意，制作者对于游戏中环境氛围的把握游刃有余，令玩者深深地被那个充满神奇与古典美的世界所折服——恐怕这就是《恶魔城》为什么能有众多爱好者的一大原因吧。

那么接下来感受最深的就是对于动作部分的体验了。笔者惊异地发现，《无辜》在系统上并没有沿袭《月下夜想曲》的众多要素，而是向系列最原始的形态进行了回归。笔者依稀还记得自己玩《恶魔城》初代时的感受，凭借着一人一鞭，孤身跃过重重机关，虽然难度极大，但那种挑战性与成就感也绝非一般游戏所能相比。在本作中笔者竟然也找到了这种感觉，各种机关谜题完全是靠着主角手中的鞭子，以及配合多种跳跃技巧来完成的。因为本作并没有升级这项设定，主角所提升的能力值是通过固定的道具来决定，所以就杜绝了类似《月下》中利用高等级来弥补操作不足的缺陷。在游戏中，到处是重重危险的机关陷阱，若玩者的操作技术不过硬就会寸步难行，因此可以说本作是一种回归，一种对动作游戏本质的回归。

在战斗方面游戏突出了“华丽”二字，自然又是一个亮点。主角拥有华丽无比的鞭技，通过简单的按键组合却能变化出多样的招式，而这条鞭子仿佛也具有生命力一般，随着主角上下舞动，一击之下电光石火，将怪物打得七零八落、粉身碎骨，无论是光影效果，还是操作上的流畅度与爽快感，都令人叹为观止，大呼过瘾。副武器的设定也非常巧妙，虽然种类仍然是老玩家们耳熟能详的几种，但是配合不同颜色的宝石就能发挥出各种强劲的

效果来。游戏的乐趣之一，就是玩者自行组合这种副武器来杀敌，这对于完成游戏来说非常重要，因为单靠主角的一条鞭子要想应付强大的敌人是远远不够的，只有熟练地掌握副武器的组合方法，并在适当的时候使用，才能无往而不利。另外主角还可以通过收集魔导器来提升自己的能力，还能用几种类似棋子的道具来使用魔法，虽然具有一定新意，但都不如副武器的实用性强。总的来看，本作的战斗部分还是非常出色的，不仅保留了系列的一贯特色，而且在形式上还有创新，让玩者上手之后就欲罢不能。

游戏另一个独特的方面是在于流程，最早的《恶魔城》是关卡制，因为当时还只是单纯的动作游戏，后来随着系列的进化，到了《月下夜想曲》的时代已经是具有多种要素的游戏了，于是游戏以区域的方式来进行，就是说以城堡的某一角开始，逐渐向整个城堡推进。但是《无罪》的流程设计却又有不同，它以城外的道具屋与城门内的大厅为中心，在大厅的正中有五个传送阵，它们分别通向城堡中五大区域。而玩者若是完成了一个区域的任务，就要重返道具屋与大厅，再进到另一处区域。这五个区域的关系也很特别，对进入的顺序没有要求，先完成哪个都可以，因为它们都是独立存在的，但是在某些关键性的房间中，却又需要在别的区域得到的道具才能进入，最后也只有完成所有地点的任务才能见到最终BOSS。因此，也可以看成是有一条无形的线索将这五个区域连接起来，可以说是“形散而神不散”。这种流程的处理



方法在“《恶魔城》系列”中还是第一次，玩者对其反响也是褒贬参半，但笔者觉得它最大的优点就在于简单明了，令玩者对游戏的过程一目了然，避免了由于地图过于庞杂而经常晕头转向、不明所以，因此说本作在流程的安排上是较为成功的。

说了如此多的优点，该谈谈本作的缺点了。正因为《无罪》是第一次在PS2上制作，表现手法也十分新颖，因此缺陷也就显得相当突出。笔者认为除了一些小问题可以不必深究外，结合了其他玩友的一些意见，将几个主要的缺点总结如下：

首先是视角问题。虽然《无罪》是3D游戏，但是在游戏中是不能自行调节视角的，当主角行动的时候电脑会自动变换视角来配合，但是此设定却暴露了两个问题：第一个是当某些场景处在视角的边缘位置，如果不特别加以留心的话则根本无法看到，所以常常导致玩者卡在某一处多时，最后经人指点或是看了攻略才大呼“这里原来还有一个台阶，我一直没注意”之类的感慨；第二个问题比较常见，由于视角是固定的，所以在跳跃台阶时玩者必须顺应视角的方向，在跳跃某些窄小平台时就会相当不方便，只要操作的方向一错乱，结果自然是前功尽弃，好在即使跳跃失败也没有特别大的代价，只是重来一次了事，（看来制作者对此不便之处早有预见）但是有时不免令人觉得有些懊丧。

其次是场景过于雷同。这个缺点恐怕是本作被抨击最多的地方了，笔者初玩时并未感觉到这点，但是玩久了就发现本作在场景上确实太雷同了，以至于在游戏中必须时时打开地图查看，否则就不知自己身在何处。借用一位玩友的话来说就是：“如果单独拿出某一个场景，你绝对无法说出这是恶魔城的哪个地方！”确实，几乎每个场景都是由长方形的房间和一条过道所构成，形状特殊一点的房间非常少，所以看起来游戏中的房间结构都差不多，时间长了难免令玩者有些厌倦。不过笔者考虑的是，也许制作者是考虑到了视角的问题，才将房间设计成如此形态的，如果房间的结构过于复杂，势必就要将视角作为可调节的，这样对于游戏的表现形式而言恐怕就是另一个概念了。

尽管《无罪》有着一些缺陷，但还是远远不能够遮挡其本身的光芒。笔者觉得，一部游戏只要是对于它的爱好者而言，无论如何都是完美无缺的，所以在笔者眼中，《无罪》当然也是极为完美的佳作——那么你呢？

将YY进行到底——[illegible]

文：SQUALL-LH

随着任式之神游中国与索氏之PS2正式登陆，我们自己的TV GAME界似乎终于等到了得见天日的时候，国内各大游戏厂商自然也绝不会放过这大好良机。回顾一下过去的种种国产经典大作，从那号称可以完美移植的FC《最初幻想》到传说中酝酿许久的《真 男神转生》，我们不得不惊叹于商家们的苦心与诚意。特此，笔者斗胆将长此以往发展下去的未来形势作了少许分析，预测出个把将会名垂青史的白金级国产作品来，并同时向活跃在现在与未来的向名作系列“致敬”的商家们致以最崇高的敬意。

真·红楼无双 猛将传

ACT/历史	DVD-ROM	游戏人数 1~2人
记忆要求 280KB	原创作品加强版	推定销量：353万
价格 99RMB	限制级M	评分 25分（热血推荐）

《真·红楼无双》改编自某古典名作，仅在剧情上“略微”改动那么一点点。故事讲述了魔法少女林黛玉与月光骑士薛宝钗为拯救出被囚禁的骑士团长贾宝玉男爵而战斗的故事。游戏的操作异常简洁，战场纷繁复杂，角色极具魅力，一经推出便在业界引起了轰动。作为加强版的本作可以与前作联动，针对前作中大受好评的要素进行了强化，新增大观园等古战场20余所，并加入10余位他势力女将的无双剧情。游戏最吸引人的地方就是加入了噩梦模式，在噩梦模式中可以拿到女将的第11件首饰，非常有挑战性。亦令玩家能够充分体会到收集的乐趣。此外游戏还大幅强化了护卫兵系统，不但可以自己创造护卫队，还能将知名丫鬟编为自己的无双护卫兵，

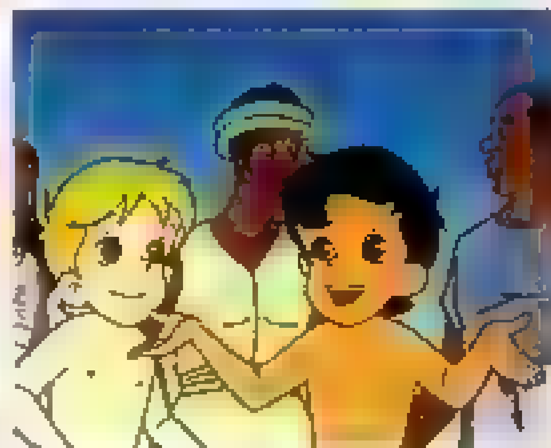


令游戏乐趣倍增。向所有非曹雪芹FANS的玩家强烈推荐

第2次超级卡通英雄大战IMPACT

S·RPG/动画	DVD-ROM	游戏人数 1人
记忆要求 350KB	系列外传作品	推定销量 250万
价格：149RMB	附带专用控制器	评分 25分（热血推荐）

西历874年，在被称为“一年战争”的史上最大战争以蓝猫淘气夺得森林霸权终结后，地球圈终于慢慢开始复兴，



但城市住民与森林住民间的矛盾却越来越深。森林联邦军内由葫芦七兄弟结成了特务部队“提坦斯”，开始进行清扫反乱残党的军事活动。而且，他们还接受了由舒克与贝塔组成的秘密结社“OZ”的支援，策划着将森林的实权收入手中。另一方面，城市反联邦组织大头儿子和其支援组织，头爸爸也将登场，正当所有人都以为地球圈将与宴被恐慌包围时，人类却与未知的生命体——在南北极依然面不改色穿着短裤的海尔兄弟遭遇了。新的战火重又点燃……

以国产动画历史上著名作品为脚本改编，并加入了奥特曼与“天鹅战士”两款优秀舶来品的这款游戏堪称集卡通精华之大全，全3000话的超长流程也代表着该作在“《卡战》系列”中具有总结性的意义。

学习王 真应届试题II 被封印的公式

TAB/卡片	卡带	游戏人数 1人
记忆要求 250KB	系列第二作	推定销量：1000万
价格 49RMB	对应红外线通信	评分：

怪兽级白金大作《学习王》终于没有辜负亿万教师和家长的期待，在高/中考前夕如约发售了续作。这部以三好学生王小明为主角的游戏讲述了一个出身于书香门第的小孩子在学习生涯中逐步成长起来的故事。内容朴实无华，语言通俗易懂，游戏规则也简单明了。双方出场的卡片在格状的场地上移动，接近后立即发生战斗：两名游戏者互相解答对方卡片上的问题，先回答出者胜利，负者卡片消失。主角的必杀技为由5张卡片召唤出的究极难题“哥德巴赫猜想”，场面异常华丽。该原创作品一经推出即在国内教育界引起轰动，销量节节高升，供不应求。今次的续作更大幅度增加了收录公式数量，未面世前便收到了近千万订单，堪称游戏界的奇迹。此外，该游戏的公式卡片销量亦已过亿，成为广大中小学生居家旅游之必备良友。

$$R_n = R_1 - \frac{1\cdot 2}{P_1}R_1 - \frac{1\cdot 2}{P_2}R_2 - \frac{1\cdot 2}{P_3}R_3 - \cdots - \frac{1\cdot 2}{P_n}R_{n-1}$$

式中，由于 $R_1 = 1 - \frac{1\cdot 2}{P_1}$，$R_2 = R_1 - \frac{1\cdot 2}{P_2}R_1$，$R_3 = R_2 - \frac{1\cdot 2}{P_3}R_2$，

$$R_n = R_{n-1} - \frac{1\cdot 2}{P_n}R_{n-1}$$

$$即 R_n = \left(1 - \frac{1\cdot 2}{P_1}\right)\left(1 - \frac{1\cdot 2}{P_2}\right)\cdots\left(1 - \frac{1\cdot 2}{P_n}\right)$$

最初幻想XII

RPG／幻想	1 44MB 磁盘	游戏人数 1人
记忆要求：1KB	系列第12作	推定销量：874万
价格 498RMB	支持JAVA下载	评分：29（黄金珍藏）

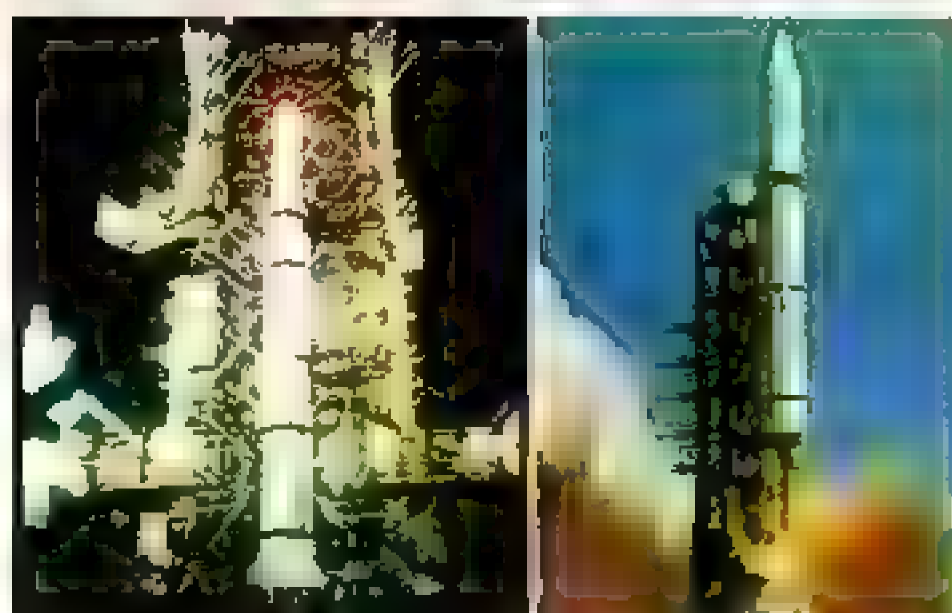


200X年最受瞩目的游戏。《最初幻想》发展到第12作，终于在游戏中去除了乱码与错别字，不能不说是一次革命性的进步。游戏中的人物形象也借助新世代512位主机的强大功能更加细腻丰满，令许多资深玩家怀念起当年那沉浸在《DQ》世界的感动。本作CG动画的素质再一次震惊了世界，这可说是国产动画业与游戏业首度联手的卓著成果，强强出击果然非同凡响，仅是片头动画一场就足以在任何精品FLASH中傲视群雄。本作的音乐由知名作曲家弹竭精力所创，堪称天籁之音，有余音绕梁三日不绝之奇能，教人闻之三月不知肉味之神效，没有条件买到本作的玩家也无须担忧，官方网站www.firstfantasy.com提供游戏铃音下载，手机无须和弦，音质绝不失真。游戏的主题曲《EYES ON YOU》特邀影后ZX演唱，附带一提，她同时也是女主角的声优哦！

皇牌航战 破碎的宇宙

S·STG／模拟飞行	DVD-ROM×2	游戏人数：1~2人
记忆要求：80KB	原创作品	推定销量：120万
价格：188RMB	对应FLIGHT STICK	评分 26分（热血推荐）

家用游戏机模拟太空战游戏的首席作品。本作以航天英雄YLW为形象大使兼主角，以虚拟和现实相结合的假想世界作为游戏的舞台，画面水准不俗。游戏的驾驶感异常流畅，完美的背景音乐及音效会激发起每个玩家的航空欲。同时，这也是一部航空的教科书，从中你可以学习到载人航天飞行器的所有必备知识，观赏到在星际间遨游那无与伦比的瑰丽景色。这是每一位飞行爱好者都不容错过的经典作品，它会让你感受与宇宙融为一体的奇妙感觉。



横行霸道 文明都市

ACT／现实	DVD-ROM	游戏人数 1人
记忆要求：2000KB	系列资料篇	推定销量：1万以下
价格：29RMB	限制级别E	评分：-

游戏的主人公在结束了监狱生活后，重新开始了人生。他每天的事情，就是在城市里的各条街道巡逻。游戏虽然主要以普通的任务制进行，但是其超级丰富的教育意义与所提倡的思想建设才是吸引家长及教育系统购买的法宝！

游戏中玩家会不断地接到任务，例如搀扶老人过马路啦，把迷路的小孩带回家啦，调解市民间的纠纷啦，为粗心的太太小姐们寻找丢失的项链啦、珠宝啦、月光宝盒啦什么的。相信任何乖戾不羁的玩家被强制按在电视前玩上一天，都将吐血数升后昏绝于地，从此再无挑肥拣瘦的毛病。如此教育子女，不留蛛丝马迹，就算被警察抓到也告不了你，《GTA 文明都市》真不愧为七大酷刑之首也！



神武者

A·AVG／历史	DVD-ROM	游戏人数：1人
记忆要求：390KB	原创作品	推定销量：200万
价格：168RMB	预约特典附赠签名	评分 27分（黄金珍藏）


▲本作中的神武者造型。

故事时间设定为清朝，以对抗官府恶霸为主题，主角是赫赫有名的侠士黄飞鸿，角色原型则是活跃在内地的著名艺人LYP。整款游戏以AVG式的动作格斗来表现，素质上乘。该作重点强调近身攻击敌人时那拳拳到肉的爽快感，LYP那大受好评的性感嗓音更是全作的点睛之笔。战斗时的究极奥义"一躲"更是匠心独运的设置：在敌人攻击的瞬间按攻击键即可形成"一躲"，发动时以全身无敌状态紧急回避到对方身侧一记重脚后继而……逃跑，名副其实的一击脱离战术，相当实用。主题曲《俄罗斯轮子》亦由LYP本人一手担纲，让每一个FANS都找不到拒绝这款作品的理由。

中超联盟 胜利11人 最终进化版

SPG／足球	CD-ROM	游戏人数：1~8人
记忆要求：900KB	原创强化版	推定销量 700万
价格：89RMB	对应网络套件	评分 27分（黄金珍藏）

以国际闻名的中超联赛为舞台，FE版在俱乐部模式上进行了全面革新，使得游戏过程愈加贴近真实：黑哨明显增加——如果你不掏出部分经营资金去打通裁判的话；球员会由于酗酒闹事而被停赛罚款——如果你在联赛中的训练日程里不把这群小P孩看住的话；边锋会在边路下底途中被飞来的一记酒瓶子撂倒——如果你是客场作战又恰恰是遇上治安不善的话；末了，如果技艺不精的你在赛季最后一场非获胜不能保级的话，大可向对手支付一笔关照费来代替频繁的S/L。可以毫不夸张地说，中超的精髓在该作中被体现得淋漓尽致，FANS不容错过。


▲本作中的隐藏球队！

翠花大战

S·AVG／恋爱	DVD-ROM	游戏人数：1人
记忆要求：200KB	原创作品	推定销量：253万
价格：118RMB	附带OVA若干	评分 27分（黄金珍藏）

在抗日战争时期的东北农村，活跃着一股名为"帝国日击团"的游击势力，团队由翠花、银杏、牡丹等6名灵能少女组成。主角设定为刚刚从海外留学归来效忠祖国的青年农民，在与她们的并肩战斗中建立了深厚的友谊，并与其中一位终成眷属。游戏的连锁对话系统纷繁复杂，罄竹难书，因此较难上手，建议玩家事先阅读一遍《交谈的艺术》，否则GAME OVER必然是家常便饭。战斗部分的机体设定是游戏的一大亮点，主角的座机——丰收一号拖拉机之独特造型兼具风林火山四大特色，可谓无敌于天下，教人叹为观止。


▲翠花与游戏的男主角。

我们的月亮

AVG／冒险	卡带	游戏人数：1人
记忆要求：100KB	原创作品	推定销量：400万
价格：68RMB	内含月光感应仪	评分：28分（热血推荐）

以超级个性的游戏方式为杀手锏的另类大作，玩家要操纵手持月光宝剑的勇者在黑暗世界的城堡里探险，宝剑的能量要借助外界的月光才能发挥最大功效——注意，一定要用月光，任何人造光源对卡带内置的月光感应仪都是无效的。所以，玩家的游戏场所非夜间户外不可，为了防止因此可能引发的不安全因素，首批限定版《我们的月亮》附送防暴电棍一根，实在是体贴入微啊！另外，游戏还具有语音识别功能，例如：主角有项特殊能力是用宝剑吸收月亮光华穿梭时空，所以想使用这种能力的你就得在月光下高举主机大喊："般若波罗密……"



读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：
努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆《掌机王》第七辑已经上市。本辑《掌机王》是年前最后一辑，除LIKY外共计有纱迦、沙罗、邪魔天使、阿修罗、胜负师、泰坦、猫太、GOUKI 8名小编投入制作中。有这么多小编助阵，其质量之高自然是不用怀疑啦！

☆一眨眼春节也快到啦，按照惯例，下期杂志将会是合刊，即2004年2A、2B合刊（总第95、96期合刊）。合刊的定价为19.6元，页数等于2本《游戏机实用技术》的页数之和，赠送二张Gamehalo精彩VCD，绝对是所有玩家在春节期间的最佳游戏伴侣。



☆自从《游戏机实用技术5周年纪念特辑》公布消息以来，编辑部已经收到了无数要求预订的来信。有了《PS2专辑》的教训，人人都担心动作一晚就会买不到，搞得无数油炒饭茶饭不思。请大家放心，所有的一切将在下期合刊中完全公开！届时赠品、内容、价格、预订方法统统都会公布，请大家存好钱耐心等待合刊的到来吧！

☆近来写信不留名的朋友越来越多了……遇到不留名的Email来信时，尚可从电子邮箱地址中搜去网址得到网名，不留名的平信可就没办法了。请大家一定要留下自己的尊姓大名，不要图一时之省事。

☆截稿前突然从索尼官方站上看到大陆版PS2延期发售的消息，残念。官方暂时还未公布会延期到何时，现密切关注中。

本期编辑部流行游戏

至尊街头霸王Ⅱ	8人	GOUKI、纱迦、卡伦、胜负师、多边形、D·S、沙罗、LIKY
生化危机 逃出生天	5人	卡伦、纱迦、GOUKI、D·S、多边形
荒野兵器 Alter Code:F	2人	纱迦、邪魔天使
Kunoichi 忍	2人	胜负师、多边形
霸天开拓史	2人	阿修罗、沙罗

永远的街霸！

在中国，普及率最高、群众基础最广泛的FTG，绝对非《街霸Ⅱ》莫属！自GOUKI"赊"了一套《至尊街头霸王Ⅱ》限定版后，编辑部里就是"街霸"的天下了。一到下班，编辑部就开始疯狂对战。尽管众小编早就已经把当年的经验忘光光了，PS2的手柄和摇杆又不太好用，不过由于这一代的《街霸》可以实现各种版本间的对战，基本上人人都能找到自己会用的角色，因此打起来还是挺爽的。

新年新气象

重庆江北 唐欣："电子竞技场"这个栏目不错，但应该多介绍一些国内外的各种游戏的比赛，如果能组织一些比赛就更好了！本期的赠品很有新意，但是"回到"编辑部的可能也非常高啊！^^

以前赠送的精美信纸也曾发生过回收率10%的故事。不过收到读者的贺卡也是一件令人高兴的事情啊！

广东汕头 杨力源：不喜欢贺卡！虽说是礼轻情重，可是年年都收到这破坏森林而制成的贺卡，心有不忍！我们只有一个地球，我提倡玩游戏，爱地球（友人：这两个扯得上关系吗？）

我们编辑部内人人都对麦克尔·杰克逊的MV《地球之歌》赞不绝口，赠送贺卡绝无此意。

YUJ HOP：给编辑部提一个建议，我希望可以开设一个COSPLAY栏目，与画廊连在一起，不知大家意下如何？

之所以把"星之心画廊"改名为"游风艺苑"，就是想让画廊包含更多的内容。不过是否要开COSPLAY栏目，还有待商榷，要开的话大概暂时只能以国外的COSPLAYER为主。

马娱晨：目录变化喜人，新加的游戏类型说明，信息条说明，机种缩写说明，还有健康游戏忠告，对你们这种专业精神致敬！画廊的新名字——游风艺苑很喜欢，给人一种很高雅的感觉。我也想了一个名字——色彩海吧，不知怎么样？

好名字，此名字已被征用，有望用在《游戏·人》的某个栏目中。

关于游戏译名的翻译

是不是总有但会不断改进了的油炒饭 DS，关于12月A期里KILL SWITCH"的翻译，个人有些不同的见解。"SWITCH"虽有开关的意思，但这也有转换的意思。虽然本人对射击游戏不很熟悉，但个人猜测这款游戏所要体现的是一瞬间的杀或被杀，"SWITCH"在这里是当你拿枪射杀敌人时也随时可能被敌人所杀的意思，所以翻译成"杀戮开关"未免有些奇怪。如翻译直接点就是杀与被杀，引申开来可以翻为"生死一线"。作为一个游戏迷，通常比较喜欢日语，而本人却偏爱英语，自认为英语也有一定的水平，如果在一些美版游戏的翻译上能帮上忙的话，非常乐意效劳。

首先感谢你的意见。一说到游戏译名的翻译问题，就会想到胜负师天天挂在口上的"雅、信、达"。但要做到"雅、信、达"其实是很难的一件事情。不少游戏的名字翻译成中文以后就没有原名的味道了，因此采用意译要比直译贴切得多。但很多游戏刚公布时只有一个大致的轮廓，此时胡乱用意译的话非常不妥。我们杂志诞生过很多精彩的译名，如《鬼泣》（DEVIL MAY CRY）、《枪下游魂》（GUN SURVIVOR），这些后来都得到了广大玩家以及游戏厂商的认可。

本期Gamehalo中有《霸天开拓史》的影像，其实这个《霸天开拓史》就是前几期杂志上曾为大家介绍过的NAMCO在NGC上推出的卡片RPG：《BATEN KAITOS》。BATEN KAITOS是鲸鱼座的ζ星，位置大约在鲸鱼的腹部，因此本作也可以翻译为《鲸腹》。不过这个名字不够直观，所以最后有人干脆按照音译翻成《霸天开拓史》，既有气势，也和游戏的主题比较接近，更方便大家记忆游戏的原名，可谓一举三得。

恶魔城 大蒜夜想曲

强烈要求给下一代《恶魔城》增加一样副武器，大家都知道吸血鬼们除了最怕十字架、圣水等圣物外，还有一样最怕的东西——没错，就是大蒜！大蒜那浓郁芳香的味道，绝对令吸血鬼们汗颜。攻击效果可以设计成以大蒜气味进行范围攻击，中招者中毒+麻痹+诅咒+石化且回复不能，而且玩家在自己HP稀少时更可将其食之以回复HP，吃下大蒜后若边走边呵气还可达到不遇敌的效果（大家可自行想象，这时候别说吸血鬼了，就连人类都不会接近你的）。这绝对是副武器中的极品，小编们觉得偶的建议怎么样？

鞍山岫岩 席猛



《三国无双》硝烟未尽，《战国无双》再燃战火，光荣近年来可谓风光无限。不过也难怪，“无双”红遍半边天，不但在亚洲地区广受好评，在欧美的成绩也算上佳。这张“无双”版《黑客帝国》的图片出自韩国玩家之手，联想到早已推出的韩文版《真 三国无双3》，看来“无双”魅力无法挡啊！

河北唐山 安乐居：15天的等待总是很漫长，手捧一册新的UCG总是很快乐，也很欣慰。也许有人认为等待和回报不成正比，但我很满足，也许这是读者的一种境界吧（汗……）。初三了，任务好紧，家长严格监管课外书，我为这一年的UCG挨了不少骂和棍子。我在想能否将UCG从2004年起都上传到网站上（连带图片，UCG的图片是一流的，喜欢啊），然后设置上用户名与密码。读者将书费邮寄到杂志社，你们收到钱后把用户名和密码发到读者的邮箱或QQ上，让我们在线阅读。这样一来我这样的学生不用挨骂也可以看书了，而且你们也节约了纸张，降低了成本嘛！

你的想法不错，其实我们杂志早就已经开办了此项业务。你可以在网上搜索一个名叫“原味地带”的网站，在那里读者只要付费就可以看到杂志，不过只能看到较早的过刊。

山西 孙巍 电子竞技倘……最上面那条消息实在是大快人心！我们广大的GAMERS总算气出头了，玩好游戏的同时说不定还为国争光了呢！原来偶也是运动员！哈哈……

电子竞技成为国家第99个体育项目的消息传来后，很多人都不相信这是真的。一来这个“99”实在太巧，二来“电子海洛因”突然摇身一变成为体育项目的巨大反差令人难以置信。玩游戏还能成为运动员，这是我们之前所没有想到的。回想起自己的游戏生涯，真是感触万千。当然，指望社会观念就此来个180度的大转弯是不现实的，但相信假以时日，这一天一定会来到。有条件的玩家，千万不要错过2004年1月的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会。

SOLIDSNAKE3：钞迦大人，你好。我最近想到了油细璃广告语：“拓展游戏天空，精彩尽在其中。”、“拓展游戏天地，我们共同参与。”如何评价呢？你们近期推出的“名作殿堂”很不错，何时有机会推出游戏名人堂？最好有访谈（“名人”不单指游戏人物，制作游戏的人物，还包括推动游戏业发展的人物，例如已逝的大川功。）

写人物传记是本刊特约撰稿人DARKBABY的拿手好戏，不过并不是所有读者都对此感兴趣。还是钱钟书先生的那句老话：“假如你吃了个鸡蛋觉得不错，何必认识那下蛋的母鸡呢？”

红丽：“特别企划”最好了。《最被低估的游戏》写得又生动又有感情。开始看就觉得对呀、对呀，讲得太好了，和我想的一样，看完全篇后已经觉得自己是英雄了。“我的眼光怎么这么好啊，这些游戏首发我全买了，真绝……”呵呵。

第二弹《最被高估的游戏》正在锐意制作中！

福州 刘伟兴：钞迦大人，您好！给文时正是贵刊创办“五周年互动欢乐庆”时。本想中个特奖“光宗耀祖”一番，岂料连个末奖也没有沾着边，贪。下了决心不再光顾你们的杂志，让它倒掉。（钞迦：“阿弟，你也太天真了吧！”^_^）当然那只是气话。本人看书和一般的“油抄版”不同，从来都是只看图片而无视文字的存在。（还是图片多点比较好，呵呵。）有人问我：“你不看内容还买它做什么啊？”很简单。1.为了赠品。2.为了珍藏。两者缺一不可，没有前者也就失去了购买欲望。而失去了后者，再好的杂志也变得淡而无味。

我们杂志从创刊起就一直坚持使用全彩，正是为了保证图片质量。比起大段大段的文字来说，漂亮的图片显然更吸引读者一些。当然文字过少的话又成了华而不实了，因此还得保证一定的文字量。我们的杂志每页的文字量在2100字左右，图多的“前线狙击”部分字数要少一些，而“自由谈”、“攻略透解”部分的字数要多一些。

liangsie24：小编们太会吊胃口了！我去年夏读的时候有个同学，他本来是个不苟言笑的人。有一次我无意中提到《MGS2》，他突然手舞足蹈、口沫横飞地向我形容他是如何残忍、下流、卑鄙……（此处省略N个形容词，我实在打不出来！）地虐待那些小兵的情景。那样子活象个疯子，听得我都感到恐怖。到现在过去1年了，我只要想到那时候的情景，还不寒而栗呢！小编们现在可以想象一下他看到《MGS2》达人演示那部分是如何抱着电视发狂的吗？

不出众小编所料，上期的《MGS2 实体》达人演示果然大受好评。2004年有2个《MGS》要推出，3月的《孪蛇》、年内的3代，看来明年将会是“MGS年”。

自嘲

作者：=A.G=§亚§

长途车上欲何求，未敢翻身已自由。
狂玩GB过闹市，漏下记录泪中流。
横眉冷对乘客搐，俯手甘为游戏牛。
躲上卧铺成一统，管他车祸&没油！

小编们好

新年新气象，“游戏机”变样，内容更充实，封面更漂亮。——这就是我拿到杂志的第一种感觉。

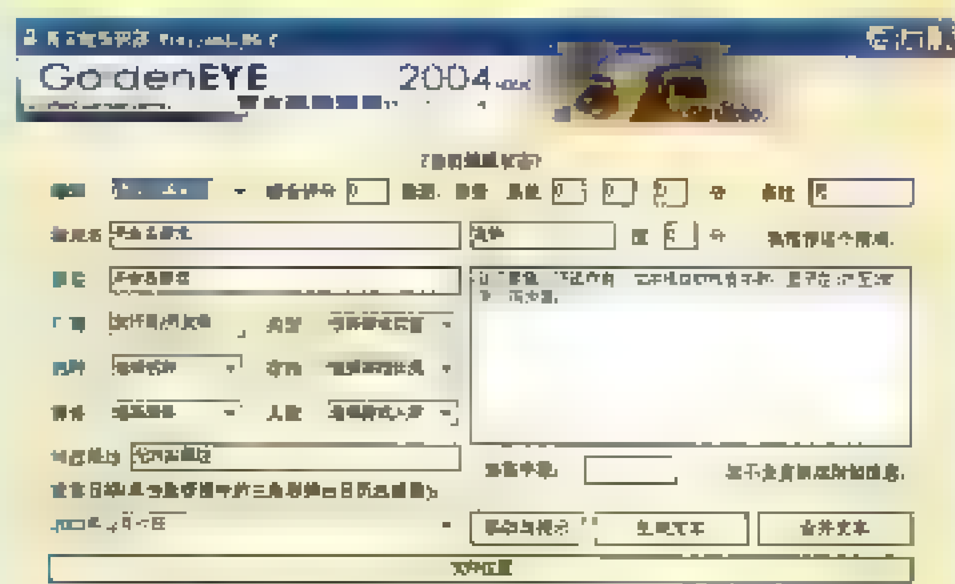
很高兴看到UCG的银色标志出现在封面上，很高兴看到目录页变得更专业华丽，很高兴看到“黄金眼”的排版更加好看，很高兴看到页脚处多了栏目名称和游戏厂商……还有很多新的发现，在这里就不多说了，总之，UCG众小编不骄不躁、努力上进的精神是值得表扬的！UCG在2004年里肯定能取得更好的成绩。

时间过得真快，一转眼书柜里又多了24本精美的杂志。我把它们小心翼翼地取下来，恋恋不舍地浏览了一遍，把它们和它们的兄弟姐妹《掌机王》、《游戏·人》放到了我特制的UCG收藏柜里，这些书是我一辈子都不能抛弃的，不管我在哪里，我始终带着它们。而它们，也随我从美丽的青岛，到繁华的上海，又来到了首都北京。家人说我傻，“沉不沉啊！（UCG的纸张太好，所以格外重。）你每年把它们集中拿到家来不就行了？我们也不会给你卖了。”我说：“不行，我要常常翻看。”是啊每一本书都是那么让人爱不释手，每一本书都有那么多的收藏价值，我哪舍得离开你们呢？只是辛苦那些给我托运的工作人员了。可以说，UCG已经成为了我生命中的一部分。现在工作忙了，我已经由一个SUPER GAMER逐渐变成了一个LIGHT USER，现在很少有时间玩游戏，但是有你们，是你们给了我最快的游戏资讯，谢谢UCG，谢谢小编的辛勤工作！而我，凡是UCG出的书，我都会第一时间拿到，价格无视，我相信它的质量！

祝你们在新的一年里，工作顺利！事事顺心！

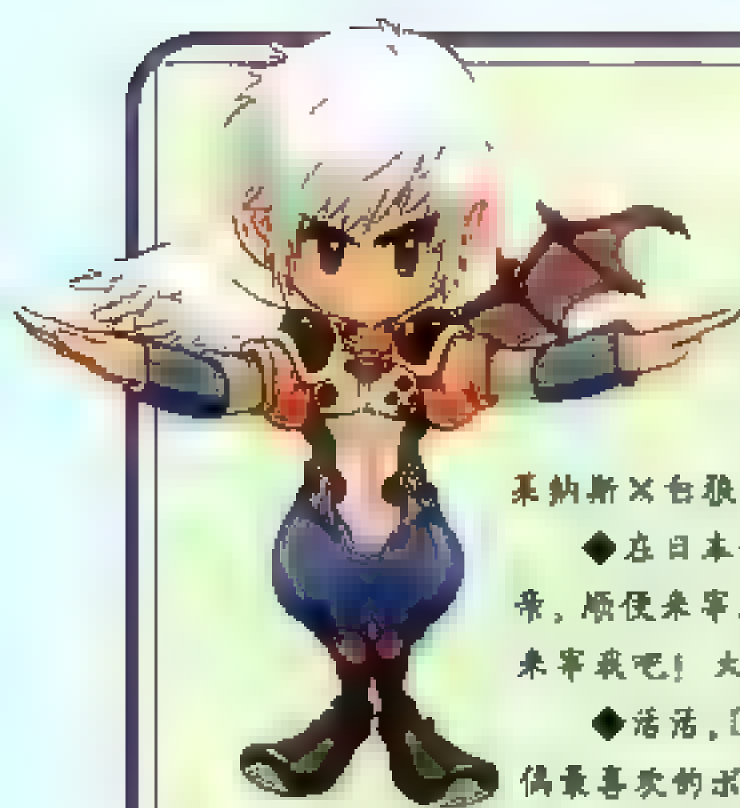
北京 碧海（隋立川）

你是一位非常细心的读者，上期杂志的变化基本上都被你发现了。看了你的来信，觉得再说什么也是多余。UCG能有今天的成绩，离不开广大读者的支持与关怀。在此也祝所有的玩家在新的一年里，学业有成！工作顺利！事事顺心！《游戏机实用技术》在2004年必会以更高的质量来回报大家！



▲秦坦的黄金眼编辑器已经推出了最新版1.06 C版，1.06 C版的最大变化在于SKIN换成了《FF XI》的女主人公艾尔。

邪魔天使





◆年底了，工作也更忙了，不过偶还是忙里偷闲写写同人来调剂调剂，感觉还算不错。角色选择的是《烈火之剑》的狂天黑纳斯×白狼罗伊德。(^_^)

◆在日本的同学说春节后会回国探亲，顺便来宰我一顿，好好好，来来来，来宰我吧！大欢迎！

◆活活，DRAMA入手！类型自然是偶最喜欢的ボイズラブドラマ，小杉十郎太和增谷康纪啊！从来没听过增谷康纪配"ウケ"，声线真是优美，小杉的声音还是那么电死人，偶快窒息了！(>_<)(众编：我看你是快疯了！)

◆金马奖最佳女主角果然是吴君如，活活，《金鸡》无敌啊！可惜华仔……不过华仔得也无所谓啦。

◆近期流行语：や、止めて、こ、壊れちまう！

多边形



▲多边形决定至少用上一年的桌面。



◆《Kunoichi忍》太强了，多边形玩到路脐破层却仍然乐在其中。不过胜男师的《Kunoichi忍》攻略更是强得令人发指！强烈推荐！

◆全程目睹Gouki一伙上线玩《生化危机 逃出生天》，顿觉醍醐灌顶，原来网络游戏还可以这样玩。个人感觉本款"生化"可能会像当年的《生化1》那样形成长卖局面，什么也不说了，无条件253老卡100遍！

◆《豪华斩头霸王II》在编辑部掀起对战热潮，好现象，可喜可贺啊！

猫太





◎祝大家圣诞快乐！新一年有新气象哦！

◎《实况力量职业棒球白金版6》终于打出隐藏模式啦！这次的"幸福岛"模式虽然不是RPG，但生存感也蛮强哦！一不小心就会被"抢走"呢。

◎《索尼克BATTLE》成为了最近深夜的玩伴，这次的改革实在太强啦！

◎无法形容Gackt《12月のLove Song》的动听，大家听听看吧！

◎本期生肖属猫的读者运程是——凶！不好好反省自己的过失，对以后做事手法的影响会更加严重，其实有时是需要有"自责"心理的。

◎日本的《クロスゲート》即将要更新"Power up Kit2"了，而且还出现了精灵变身等诱人的设定，看来ENIX与SQUARE合并后还真的有效果嘛！想想上一年也是这个时候更新的，不禁发现一年又不知不觉地过去了。

星[illegible]



☆近来在测试多种ocr软件，甚至office2003中都已经集成了ocr功能哦！目前识别率已经相当不错了，正好用来处理手上的一些书籍。

☆有两位朋友都想装机，密切注意市场动态中。虽然对某些东西垂涎已久，不过显然价位还是不能接受的。

☆看到了比比的婚纱照，相当不错哦！在这里祝贺两位白头偕老，永远快乐！话说回来，看来我也应该考虑自己的终身大事了。近来密切联系中^^

☆《第二次超级机器人大战α》4周目完成，感谢那魔提供的正版。接着开始的是一个很早就想玩却一直没有时间去玩的游戏，也算是弥补一个缺憾吧！

泰坦



◆正在关注东京电影节上放映的《薇》，导演窦建起。这也是15部参赛影片中惟一一部华语片，获得了本届东京电影节金麒麟奖。片子我还没看到，根据剧情简介和评论来讲应该值得欣赏一下。另外还有一部影片叫《宛如阿修罗》，内容不晓得，不知道合不合适推荐给阿修罗看。

◆《无间道3》周年，还是不予评价吧。中凯出品的正版DVD只要11.8元，推荐各位购买。



◆最近看到的另一部片子是徐静蕾的《我和爸爸》，碟片划伤很厉害，我的笔记本光驱居然可以识别，从头放到尾没有"打嗝"。由于我一直在担忧"是不是快要放不动了"，一直在关注光驱的声音，所以看影片的时候比较分心。现在也说不上来什么感触，总之是挺朴实的一部片子吧。现在的新秀电影似乎都不像某段时期那样做作了，这是个好事。

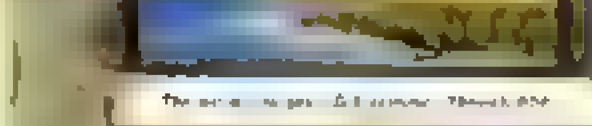
SOUL



■最近抽空看了看电影杂志……什么？《黑客3》原长有240分钟！最后才不得不剪为120分钟？摩马吗！出吧，出完全版DVD吧。

■越来越发现电影院的效果和房间里电视机的效果差太远了，于是现在经常跑到家电城里的电视专区，对着40英寸、50英寸以上的等离子电视一边流口水，一边YY把它们放在自己房里看《黑客》、《指环王》的场面。

■那天突然顿悟，所谓的等离子，不就是屏幕大一点吗？好，我有办法了……房里的海尔是21英寸，现在我将原来2.0米的观看距离调到1.0米——现在自我感觉观看效果已经接近35英寸电视了！对等离子的相思病也好了一大半。(离电视太近是很危险的，非专业人士请勿模仿。)



▲全球最大的LG76英寸等离子电视不要吓我！

■再过个把月春节又到了，以前想到春节就是压岁钱、疯狂地玩……现在春节则更多的是对自己一年来工作、生活的反思，回忆一年来的每个细节，看哪些事是明智的，哪些事是愚蠢的，接着告诉自己，这一年来，我得到了什么，什么是我应该得到却没有得到的。最后，对于明年，我要做出什么样的疯狂决定。

■"老哥，你怎么也变得这么小气了，还是你以前教我，人不应该这么小气的，你就不能把眼光放长一点？""不是我想小气，处在这样的环境下，我真的是身不由己啊。"我呢？只是自以为不小气？

■年末好游戏果然不少，不能好好地去体验的滋味不好受，比如《生化》，唉，该出一出血呢？还是从长计议？《前线任务4》马上就推出了！一定要好好玩啊！

纱迦



▲听说央视版《天龙八部》的阿朱相当不错，严重关注中！



☆月初买回《樱大战3》的OVA，放入电脑中却发现里面竟然是一部名叫《寻找满月》的少女动画，随便看了两眼后，就这样一直看下去了……

☆看了看发售表，发现明年才是游戏迷值得纪念的一年：《FFXII》、《MGS3》、《鬼武者3》……这已经够了。相比之下今年的游戏就差很多了。

★热烈庆祝《灵魂能力II》在世界各地的评选中当选为年度最佳FTG！

★不想在这里叫苦，不过最近真的很忙……

胜负师



★新年到！对于小编们来说，新年就意味着忙不完的工作睡不饱的觉，下期又是200多页的合刊，不知道自己布满血丝的眼睛何时才能闪出昔日的光辉。(>_<)

★“女忍最高！女忍最高！”这是和当初攻略《红侠乔伊》完全不同的成就感，而收获也截然不同。能够在进入新一年之前玩到如此优秀的ACT，我想我是幸运的。

★《情书一辑》、《恋之风景》、《忘不了》……最近看了不少不错的爱情文艺片，发觉看电影和玩游戏差不多，除了大片大作，还能在很多作品中得到启示、找到乐趣。



▲胜负师冬季桌面第四弹

★“早知本领有限，难过也过一关，相拥过，困在你那五指山，乐极便会生悲，只怪我也太贪玩。咔！曾渴望快乐诸多座想会惹上麻烦……”

卡伦



★12页攻略＋4页研究＋2页动漫志，忙完这期内容后，我只想好好睡一天觉……

★最近频有些事情让我感慨万分，几年前做梦都想不到的事情没想到会在这时降临到我的头上，有时想想，真不知是该哭还是该笑。

★《the biohazard DVD》与《生化危机全书》的制作已全部完成，元旦之前大家应该就能在全国各地看到它的身影了。

★为了给GF弄到周杰伦演唱会的门票，本来想换卡的我看来还要多用动感地带几个月了。不过无所谓，只要她高兴就好了。



★截稿前突然收到消息，《LUNAR》和《GRANDIA》将在Xbox上登场！目前还不知道是以前作品的重制版还是新作，但依然足以令我兴奋万分呀。

★最后，我依然是想睡觉……

GOUKI





●《逃出生天》和《王者街霸》的景质果然高，全部入手，TURBO版的青实在是太疯狂了。 且！《逃出生天》第一次上线，顺利和队友通过“发生”剧情后才发现，其中有一个队友竟然叫“蒙鬼”，实在是太巧了。

●不知不觉，VF摇杆已经被自己整得伤痕累累了。不过好在按键还很争气，没有出现不灵活的现象。明年应该要入手一个ASCII的2D格斗摇杆了。

●时间不够用的感觉越来越强烈，已经连续两个星期在半夜三点之后才睡了。看情况只有等到年假时好好调整了。

●大家拿到杂志之后再过一星期，就能够在书摊出发现《生化危机DVD》+《生化危机全书》了。心血之作，FANS务必支持！

●《魔戒2》、《印第安那·琼斯三部曲》都已入手，预计还会购入的还有《THE WEST WING》和《ER》。但自己不得不面对一个残酷的现实：一年前自己买的《THE SOPRANOS》到现也才看了两集……

●冯大导演的新作《手机》和我的生日一天首映，岂有不支持的道理？虽然目前来看自己的“日程表和夜程表”都排得满满的，但如果两个小时的放松、开怀大笑能够换来更好的精神和斗志，这倒是很值得的。就当是自己给自己庆祝即将度过的这个值得纪念的本命年好了。

●明年应该就更好了吧？

D·S



◆当梦想转化为现实的时候，人们会感到很兴奋。但是如果没有成功呢？又有多少人会继续为之付出艰苦的努力呢？

◆今年冬天虽然不是太冷，但我仍然和猫太选择了一个最冷的夜晚去吃羊肉火锅，哈哈，热的食物还是要在冷的时候品尝才有滋味啊！

◆因为某些特殊原因，不幸在印刷厂加班两天，尽管伙食的确不错，但疲劳似乎比饥饿更容易打倒人。最后终于还是挺了过来，希望今后改进了工作方法就会把效率提起来吧。

◆老妈打电话来询问我的放假情况，可是自己诸多事情缠身，实在无法给出一个确切的日期来。有时候想想也是的，一个人在外工作，其实并不是寂寞的，因为父母始终在担心着子女的生活啊！

◆《生化危机OUT BREAK》买来也仅仅玩了两关，实在抽不出更多的时间，太郁闷！

沙罗



本月初为了某个目的而与猫太一起去了广州。该怎么说好呢？广州的街道，感觉真的跟家乡很相似，走在大街上，望着两旁的大树，就会不由自主地想起学生时代的情景……买到了MG版的高达ZZ模型，价格240——比以前我在其他地方问得便宜太多了！旁边一人见到盒子后，询问为何不买Z高达，其实我很想买阿姆罗专用红色Z高达PLUS，但无奈资金有限……其实去广州最遗憾的一件事情，就是没有时间去找住广州的朋友碰碰面，聚一下。记得朋友们不久前还常常询问“什么时候过来？”，实在深感抱歉。以后有机会的话，一定……

《梦幻骑士IV》是个好游戏，虽然画面跟以前相比没什么提高，(还有就是人设没以前好了－－b)，但玩时的乐趣被完全保留了下来……不过想想第一时间买回来，游戏时间还没超过5小时的《仙乐传说》、《荒野兵器F》，真不知道本作何时才能够……

LIKY





◆2004年元旦就要来到，在此LIKY给大家献上节日的问候与祝福，愿大家拥有一个充满生机和欢乐的新年，当然也希望大家在新的一年里能继续支持JCG，支持《掌机王》。

◆《掌机王》第七辑近期已经上市，各位读者可要留意。本辑作为圣诞礼品送给广大掌机玩家，内容当然是我们精心准备的，还希望大家能够满意，也希望大家看过之后不忘给我们提宝贵意见。

◆最近天气变冷了，深夜从编辑部回宿舍的路上常常感到寒气逼人，被冻得瑟瑟发抖，但是大白天的温度又比较高，一早去上班又不想加衣服，于是晚上回去总是挨冻，还好只有10分钟路程。

阿修罗



▲心情不太好（泡到更年期呢！），还是放小伟（反正都一样……）。



《掌机王》截稿那天早晨美编MM对我说：“你的眼圈好黑哦！”《掌机王》截稿那天午夜，美编MM又对我说：“你的眼圈已经从黑变红了……”看来我连早乙女套马都做不成了……

《掌机王》截稿的第二天是老妈的生日，还好前一天已经提前祝福过了，要不然连打电话的时间都没有……

《洛克人EXE4》和《蓄天开拓史》都是好游戏，而且玩法还有那么一点类似（尤其是PA，和SP COMBO系统），可是那么一点时间让我怎么能够去细细品味每个细节呢？

今年完成了不少事情，可是还有不少事情没有完成，不知道明年究竟会怎么样……

このままではいかん！もっとどりょくしなければならない！

文：阿修罗

超级机器人大战 MX	BANPRESTO	S·RPG
PS2 スーパーロボット大战 MX	预定 2004 年 3 月	日版
1 人	记忆容量未定	售价未定
对应《超级机器人大战》专用控制器		




钢之魂在燃烧！让你的血液再一次沸腾起来吧！

又要出《机战》了！相信当你听到这个消息的时候反应应该会是以下两种的一种：Ⅰ“怎么又是《机战》？”；Ⅱ“又能玩到《机战》了！”。对于那些不看机器人动画、没有恋声癖、不玩S·RPG的人来说，这个系列的作品的确是出得过于勤快了，光是今年就已经发售了4款游戏，而在这么短的时间内公布新作的做法也的确有些让人吃惊。但是，对于热血的机器人动画爱好者、热血的《机战》FANS来说，每一作都是一个新的体验，别人的不满在他们眼中只用一个词就可以反驳回去：“问答无用！”那么，现在就请各位机师跟阿修罗一起去展开那新的梦幻战斗吧！气合、热血、友情、爱、魂，还有……奇迹！

《超级机器人大战 MX》登场作品爆热列表

SUPER	REAL
翼神传说	机动战士 Z 高达
冥王计划 塞奥莱玛	机动战士高达 ZZ
魔神 Z	机动战士高达 逆袭的夏亚
大魔神	机动武斗传 G 高达
剧场版 魔神 系列	新世纪福音战士
UFO 机器人 古连泰沙	剧场版 新世纪福音战士
盖塔机器人	机动战舰 NADESICO
盖塔机器人 G	剧场版 机动战舰 NADESICO
斗将大武士	机甲战记 龙骑
勇者莱汀	
Gear 战士 电童	
Machine Robo 克罗诺斯的大逆袭	

参展作品热血点评



机器人动画、S·RPG、热血，这些关键词构成了“《超级机器人大战》系列”的众多卖点。其中最让人关注的莫过于每部作品中参战的动画和出场的机体了。在保证吸引老玩家的基础上，用全新的作品来吸引新玩家，这已经成了这个系列每次推出时必要的手段了！这一次加入的全新作品自然是《冥王计划》和《翼神传说》。前者是1988—1990年间发售的全4卷OVA超级机器人作品，后者则是今年刚刚结束TV版和剧场版公映的新生代超级机器人动画，也是早就被万众期待加入《机战》的作品。



除了完全新作以外，《机甲战记》、《电童》和《剧场版 机动战舰》多部作品之前只在GBA版《机战》作品中登场过，FANS对于它们在家用机平台上的演出也是非常期待的。另外值得注意的一点就是《新世纪福音战士》及其剧场版的回归，随着重制版DVD的发售，这部作品再度为人们注目，继之前加入《机战SC》之后又在最新的《MX》中出现了！





而超级系和真实系的固定阵营则还是那些老面孔，《魔神Z》、《大魔神》和《盖塔》、《Z高达》、《高达ZZ》和《逆袭的夏亚》已经成为了每个《机战》都会出现的作品。这一次超级系方面不会有魔神凯撒和真·盖塔登场（至少到目前为止没有它们的相关情报），不过《魔神》系的另外一部作品《UFO机器人》则会替代它们出现，再次验证了“《UFO机器人》和《魔神凯撒》是相克的”这个说法。（笑）超级系的另外3部作品虽然都不是第一次和玩家见面，不过在整个系列中它们出战的次数倒也不多。相对来说本次真实系的队伍稍微薄弱了一点，如果不算上两个剧场版就只有7部独立的作品。不过《G高达》、《EVA》和《机动战舰》的实力都是超强的，就算是说“一个顶俩”也不为过，甚至有人扬言“为了石破天惊拳/EVA我也要买”！（爆笑）《机甲战记》国内知道的人可能不多，不过大河原邦男的机械设定和主角机的合体攻击相信也能够吸引到不少玩家吧！



魔神Z







▲▶Breast Fire！魔神Z最著名的杀招！注意对话框透明度的变化！

◀▼大车轮火箭飞拳这次也采用了特写画面来表现，看到这么大魄力的必杀技，再没有人会质疑这飞天的钢铁城堡的实力了吧！





◀▼初号机的场合……

全屏动画特写！

新世纪福音战士





▲▶EVA贰号机，明日香，突击开始！命中！







丰富的动作！

神高达



明镜止水发动！



爆热！

◀▼新必杀技：石破天惊God Finger！





◀新法兰西的玫瑰高达！该有的机体都出来了，那么传说中新朴克同盟的同盟拳呢？



▶真·流星蝴蝶剑！超级模式神龙高达的最终奥义！

◀难道是比传说中的石破天惊拳更强的招式？

寺田贵信监督访谈要点



问：这一次的战斗动画更加华丽了，尤其是特写镜头，下了不少工夫吧！

答：采用了和《第2次α》相同的演出方法也是迫不得已的事，不过《第2次α》的魅力之处在于细致的战斗动画，所以这一次就特别强调了特写镜头。这一次无论是机体还是机师都会有大量的特写，而且动感会非常足。（编者按：以往的特写镜头多采用静止图片，《第2次α》中也只有某些女性角色的特定部分采用了动画效果~_-b）像电童的FA攻击（编者按：Final Attack，释放出全部能量进行的终极攻击，电童特有的系统），随着使用FA攻击的武器不同还会有多种不同的特写。

问：这次可以在战斗动画的中途进行取消，对于FANS来说可是一件值得高兴的事呀！

答：对于很多玩家来说很多时候只是想看一下己方机体的必杀技，并不想把所有的战斗都看完，能够中途取消肯定是大受欢迎的！不过对于我们做游戏的人来说就不那么高兴了！（笑）

问：这次有什么新的系统呢？

答：我们的概念是“简单”！《第2次α》的小队系统虽然大受好评，但是也有不少人反应太麻烦了，所以这一次不会采用，而且以后的《机战》也不会都采用该系统。根据玩家的反馈，这一次我们将大家一致认为实用又容易理解的援护攻击系统进行了强化。当然，新的援护系统和《IMPACT》中的“同时援护攻击”还是不一样的，总之是一个非常简单、不需要玩家花时间来组合小队、又非常具有《机战》式华丽风格的系统就是了！

问：那么这一次标题上的《MX》有没有什么含义呢？

答：现在还要保密哟！（笑）其实这一次的标题考虑了很长时间呢，不过不能用《Z》是早就决定了的！因为《Z》要放在最后嘛！其实真的有人问我这是最后的作品呢！（笑）其实原来还考虑过《IMPULSE》和《DYNAMITE》这样的名字，而且个人也比较喜欢《DYNAMITE》，不过最后因为各个方面的考虑都没有采用。

问：游戏的长度和系统如何呢？

答：现在还无法说得很清楚。不过我们的目标是，就算不能和《IMPACT》以及《第2次α》相比，也要达到以前作品的游戏时间。至于系统方面，与加入了大块头的小队系统的《第2次α》、完全改变了的《SC》不同，本作是在标准的《机战》基本系统上加入了各种全新的内容组成的。就个人来说，本作就是要让那些从掌机的《A》、《R》、《D》等开始玩《机战》的人一看就想玩！在系统方面，比起整个游戏的基本系统来，更加强调活用各个参展作品的特征，让每台机体都有自己独特的系统。

问：那么是不是说老玩家和初心者都能够轻松上手呢？

答：不错！从多种角度来考虑，可以把本作看成是掌机的《机战》和PS2的《机战》的调和产物，走的是两者的中间路线。就算把它说成是掌机版《机战》的强化版本也不为过。游戏走的轻松、娱乐的路线，在某种程度上来说是在向和“《α》系列”不同的方向发展。

本文中图片皆为开发中画面。

为杂志出谋划策

互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

本期求教

1. 您认为本期做得最差的是什么？
2. 您认为本期攻略和研究哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
3. 您如何评价本期的特别企划？
4. 您喜欢本期封面和赠品吗？
5. 您对本期的 Gamehalo 有什么看法？

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件和发 Email 都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期谢礼



1名 GBASP



80名 FFX 金属封面笔记本

12B 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与！

获得 GBASP 的读者：北京北科院外语系 刘 伟

获得《FF X》金属封面笔记本的读者

城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名
临江市	陈浩明	韶关市	龚 云	马鞍山	曹培晶	长春市	刘 宇
天津市	许 路	清远市	钟 飞	通辽市	张余龙	佛山市	蔡冠坤
信宜市	甘李良	郴州市	杨达艺	天津市	马 骏	东莞市	苏伟豪
海口市	刘文滔	上海市	周永逸	天津市	王 伟	岑溪市	刘 翔
石家庄	安 钰	成都市	罗 港	乌鲁木齐	鞠 伟	武汉市	陈轶官
柳州市	郭子超	吉林市	杨 文	汕头市	马湖中	上海市	唐佳灵
孝感市	张 健	上饶市	顾 超	阳泉市	向 杨	南京市	郁 雷
太原市	魏尧丰	北流市	王鹏程	柳州市	韦一琳	沈阳市	常 乐
苏州市	姚 期	资中市	魏 军	玉林市	谭 卫	杭州市	王杰鹏
平南县	李水生	蚌埠市	谭 涛	梧州市	陈谢平	长春市	郭立刚
兰州市	李 军	杭州市	唐 琳	汕头市	姚佑彬	北京市	黄 登
博家县	刘迎春	襄樊市	张 冉	绥化市	卢 兴	佳木斯	蔺 峰
北京市	罗 晗	北京市	张震东	石家庄	张冠军	济宁市	杨铁军
公主岭	易 旺	贺州市	陈智慧	武汉市	廖 旭	沈阳市	王 吉
泸州市	陈 冉	阳江市	王 腾	南宁市	许新雨	宜昌市	赵 震
大同市	李徽斌	合肥市	邱 锐	牡丹江	范晓飞	江阴市	沈 鹏
海口市	伍 毅	广汉市	卢 俊	苏州市	蒋青云	宜昌市	何 涛
上海市	张卫斌	武汉市	陈力锟	阳江市	冯耀明	绵阳市	谷 涛
上海市	李思颖	广州市	李替扬	厦门市	陈胜凯	天津市	张国强
蚌埠市	曹博翔	蚌埠市	苏 桐	衡阳市	程 建	荆门市	杜 钊
都江堰	陈郭科	天津市	白 冰	长春市	于英硕	蚌埠市	胡松年
贵阳市	袁 瑞	蚌埠市	杨一帆	云浮市	钱 宇	韶关市	邓博聪
吉林市	高晓旭	沈阳市	于诗雄	南京市	包 鑫	都匀市	李文杰
保定市	李建敏	化州市	黎志虎	石狮市	施柯志	长沙市	周 峰
古田县	彭 杰	宁波市	张 滔	大连市	徐 亮	宜昌市	陈 健

读者评 12B 最差内容

湛江黄观雄：本期最差的是封面，原因是我不喜欢此画风。

信宜黄少雄：我觉得93期杂志最差的就是《尸人》的"特快专递"了。因为这种只是介绍系统和流程的"特快专递"根本就没有体现出《尸人》最重要的所在——恐怖的剧情。为什么不做剧情攻略呢？何况这是一款制作得很不错的游戏，就算做成剧情攻略，也不会让人觉得是浪费页数呀！

汕头市谢思列：应该是"自由谈"——也不可以说差啦，就是自己不是很喜欢这种文章，太沉闷了，看了很烦。

刘焯：本期最差的应数"自由谈"了。问题还是出在选材上吧，不能迎合大家的口味是杂志的悲哀啊！望改进。

韶关郑刚：最差的是特别企划，这也能拿来说？个人认为比较无聊。

小编：黄少雄读者对没有做《尸人》的攻略提出了异议，这非常好，希望大家能对我们的攻略选材方面提出参考意见。还有"自由谈"和"动漫园"依然是老问题。"自由谈"栏目已经改由做《游戏·人》大有心得的胜负师来主持，希望会有改观吧。

读者对 12B 攻略和研究的评价

苏州蒋青云：《恶魔城》的研究太棒了，有 Boss Rush 攻略。

信宜黄少雄：如果是以攻略要点为主的攻略，那最好能在中间穿插一些精彩的剧情，因为这样看起来不至于太沉闷。

阳江冯耀明：研究中《WE 专页》最好，特别是那几幅球场照片，我实在是太喜欢了！

刘焯：这期攻略最差绝对是《马里奥和路易 RPG》，全文充斥着偷懒的痕迹，其中还有着明显的错误。最好的攻略当数《波斯王子 时之砂》的精彩地图攻略，条理清晰，简单易懂，这才是好攻略啊。

杭州曹新建：《恶魔城 无罪者的悼词》的研究做得最好。《指环王 国王归来》最差。

济南高鑫：攻略最好的是《瑞奇与叮当2》、《时之砂》，详细，实用。最差的是 GBA《国王归来》，个人感觉这种游戏攻略没必要做，不如省出空间给其他游戏。

衡阳程建：攻略最好是 GBA 的《指环王 国王归来》，文中作者与前作做出了精细的对比，加入了作者玩时的体会，亲近，贴切！攻略较差的是《机战 特勤司令官》，只写无关紧要的流程，无难点和关键解析。

恩施徐珂：本期中的《波斯王子 时之砂》的攻略最强，攻略写的很详细，但是插图不是很清楚。

小编：《恶魔城》研究还是颇受欢迎，《波斯王子 时之砂》及《瑞奇与叮当 2》的攻略读者好评较多，而《指环王 国王归来》和《马里奥和路易 RPG》受到不少的批评。

读者对专页的评价

信宜黄少雄：近两期《WE7》专页登的高手心得很不错，期待能有更出色的表现。新增的恶魔城专页很有意思（不过错字也不少），继续加油吧！但要注意的是，因为这些专页的读者针对性很强，所以要小心控制页数！

汕头市谢思列：我对《WE7》没有任何的兴趣，当然，这也得尊重其他的读者。《恶魔城》专页还不错，但是期数不宜过多，毕竟这样的专题其他地方已经有很多了。

刘焯：每期的篇幅较短，说白了就是内容少，尤其是《WE7》，爱好者很多的，可以增加篇幅吧。

杭州曹新建：虽然《WE7》很热门，但老是弄这个也会觉得无聊，强烈希望开一个"SHINOBI"专栏。

济南高鑫：《恶魔城》专页很好，我很喜欢这个游戏和这个内容。《WE7》我基本不玩，不过同学说很不错。

小编：《WE7》可能是因为推出时间较长了，所以建议改换其他内容的读者多了一些，而《恶魔城》正当红，它的专页获得了更多的欢迎。我们会考虑新的专页。

读者对 12B 赠品的评价

信宜黄少雄：不喜欢，这幅插图你们都用了N次了，还拿来做海报，根本就不能给人惊喜和新鲜感嘛！

spy：不满意，上次不是咨询过一次送n张小海报的吗，我还以为这期会送呢，期望越大失望越大！

阳江冯耀明：这张海报很不错，不过你们可不可以送点别的。

刘焯：虽然我个人不是特别喜欢《恶魔城》，但是这张海报确使我对这款游戏产生了好感。看来海报的作用发挥出来了。

杭州曹新建：一般般啦，送海报总比另外一些无聊的赠品好。

济南高鑫：赠品太棒了！正是我喜欢的内容。下期考虑一下送别的赠品吧，送了好长时间海报了。

厦门陈胜凯：海报一般般，只不过是上期封面罢了。

衡阳程建：满意，但海报还没回宿舍就被抢了，很心疼啊。

小编：《恶魔城》的魅力很大，这期的赠品能被多数读者接受。事前我们担心与上一期封面一样会降低这个海报的受欢迎程度，虽然也有读者提到这样的感觉，好在情况并不严重。曾经询问过的几张小幅"海报"不是不送，是时候未到。而一般的海报如曹新建读者所说，算是一般般的赠品，有好的题材时我们会赠送的，但我们也会力争新意。不知这期的迷你台历大家感觉如何？

读者对 12B Gamehalo 的评价

苏州蒋青云：Gamehalo 不错，比上期好多了。

信宜黄少雄：93期 Gamehalo 很不错呢！不过新增的栏目"GBA频道"里已发售的游戏与未发售的游戏之间区分得不是很清楚，最好能分成"预告篇"和"介绍篇"两个部分。

厦门陈胜凯：本期 Gamehalo 内容一般，只有《spy fiction》比较有看头。

刘焯：本期 Gamehalo 只有一个缺点——《杰克2 背叛者》影像过多。

杭州曹新建：本期的 Gamehalo 里最好就是 GBA 频道，因为我就是一个 GBA 玩家。

衡阳程建：高呼万岁！GBA 频道绝对支持，但细细品味一下，GBA 的画面效果终不及 PS2 和 Xbox，制作时还要多尽心啊，不然会倒退的。

小编：GBA 频道的推出受到了大好评，GBA 玩家这回可以安心了吧。记得要多对这个版块提些意见和建议。还有就是大段的内容果然比较危险啊，我们会尽力向着丰富和紧凑的方向发展。

读者评 12B 封面

信宜黄少雄：93期杂志的封面给人一种清新亮丽的感觉，我喜欢！

汕头市谢思列：对大热的《FF XII》当然是没话说啦！

济南高鑫：封面实在是吊人胃口，我可是 FF 系列的超级 fan。

衡阳程建：对封面不满，我很想再见到像86期那样的原创极品！

郁雷：既然它是《FF XII》，就没理由说它不好，可感觉总有点别扭。

杭州王杰鹏：太喜欢！

小编：《FFXII》的人物作封面，确实引来不少好感。其实就这个封面我们当时也有两个方案，原创封面我们绝对会再做的。















电子游戏与电脑游戏

1996—2003

八年 **精华** 尽在 **2004第1期**

魔神！1440、天边的骷髅旗、龙的世界、梦幻模拟战杂谈、机动战士高达的世界、毁灭与新生、浪漫沙迦 领域篇 原创小说……

还记得吗？这些曾令您热血沸腾的文章。

如今，它们将以新的面貌重返您的眼前。

感动

本期《电电》将为您留住积淀八载的

2004年1月7日

经典、激情、追忆 一并为您呈献

《电电》将迎来有史以来最 **震撼** 的大改变

革新

始于2004